173

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES



MET 2 VETTE POSTERS

METAL GEAR SOLID 4
HELEMAAL UITGESPEELD!

Wii FIT
LACH JE IN HET ZWEET

GTA IV MULTIPLAYER
COMPLEET GEKKENHUIS!

STARCRAFT II
KLASSIEKER IN WORDING

MARIO KART Wii

PLUS: AUTOLIEFHEBBERS KOMEN KLAAR OP GT 5 PROLOGUE • HAZE BEGINT ER OP TE LIJKEN • MULTIPLAYER RAINBOW SIX VEGAS 2 DOET GESLAAGDE AANVAL OP CALL OF DUTY 4 • ODIN SPHERE LAAT DE PS2 WEER GLANZEN • HET LEUKSTE GOLFSPELLETJE HEET EVERYBODY'S GOLF • DARK SECTOR: OOGSTRELEND, MESSCHERP... EN EENTONIG • ALLE PARTIJEN VERLIEZEN IN TURNING POINT • EURO 2008: SUPERTOFFE FOOTIE MET MAAR ÉÉN MINPUNTJE • SAMENGEKNEPEN BILLEN IN ALONE IN THE DARK 4 • EN MEER...

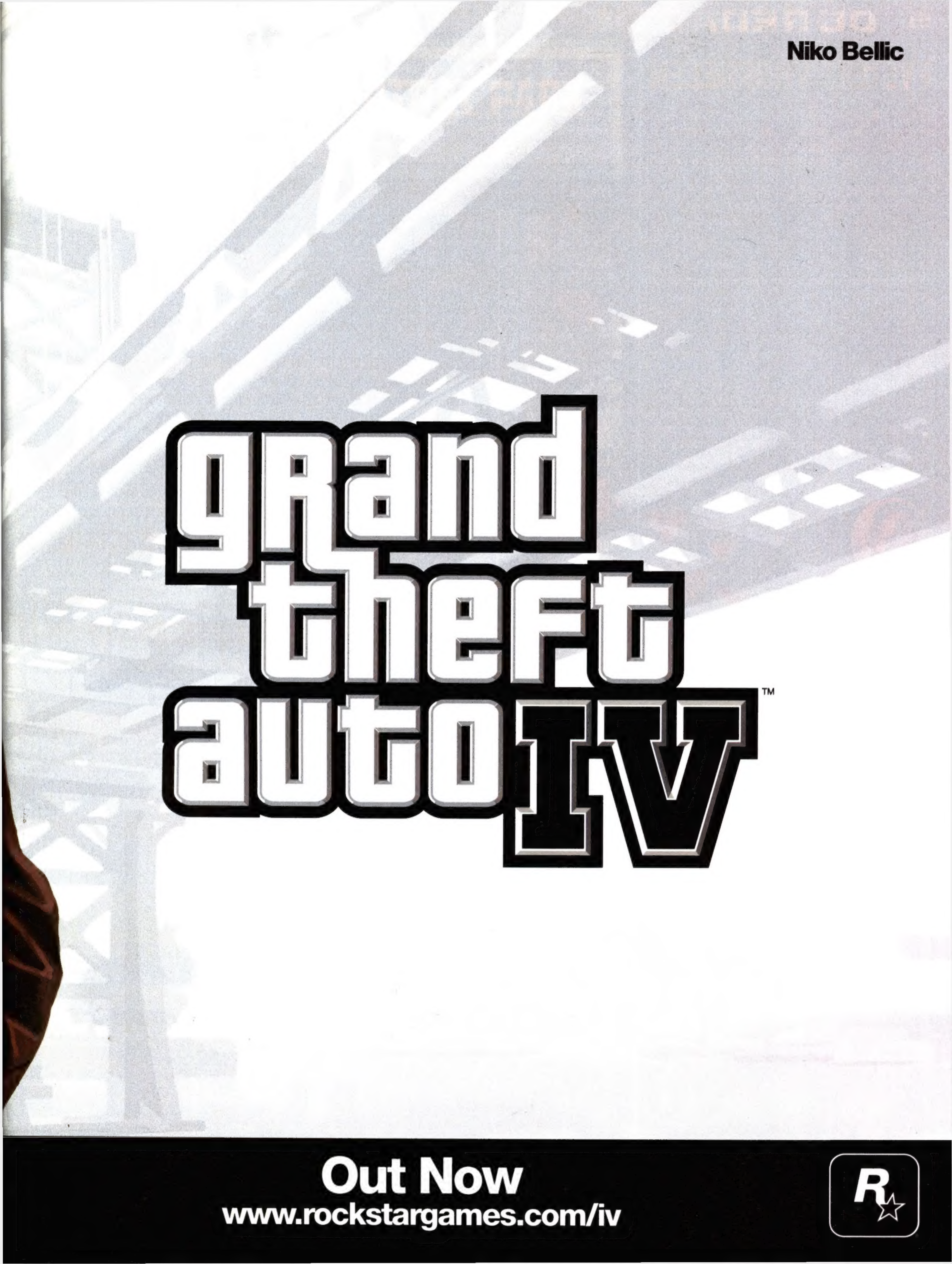
MEI'08 € 3,85 HDB WWW.PU.NL



18+
www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

PLAYSTATION 3


Niko Bellic
grand theft auto IV™
Out Now
www.rockstargames.com/iv

FYSIEKE VOORDELEN

Zoals jullie vermoedelijk wel weten, zijn we hier bij PU druk bezig een nieuwe site te bouwen (nog even geduld jongens!), en dat is natuurlijk een tof project. De vele extra functionaliteiten die online ten opzichte van print biedt, lijken daarbij vrijwel oneindig. Internet zorgt er dan ook tevens voor dat je als blad je formule steeds een beetje aan moet passen, en je bijvoorbeeld meer op exclusiviteit en originaliteit, dan actualiteit moet gaan leunen.
Toch heeft online ook zijn beperkingen. Een van de leuke dingen van een blaadje is namelijk dat je met een fysiek product te maken hebt. Je kunt het voelen, ruiken, er je kont mee afvegen (liefst in die volgorde) en overal mee naartoe nemen. En dat betekent dat je er weer toffe dingen bij kunt stoppen, zoals dit nummer ook weer het geval is.
Zo kun je deze maand dat laatste lelijke stukje bloemetjesbehang wegwerken met een coole Mario Kart of Race Driver: GRID poster, en die gepimpte Lexus op de oprijlaan opleuken met een vette GTA IV sticker. Doe je dat laatste, dan loop je trouwens wel het risico door een van ons gearresteerd te worden! Want zulk gedrag kunnen wij natuurlijk niet belonen, of wel soms?



Niels



Ruik 'M, voel 'M, kus 'M...





DE REDACTIE

Vele, vele, vele gamers kijken al maanden uit naar GTA IV, en bijna iedereen is het er al bij voorbaat over eens dat dit een van de tofste games van het jaar gaat worden. Maar wat is er nu zo bijzonder aan die serie dat het nu al honderd procent zeker is dat er vele miljoenen exemplaren van GTA IV over de toonbank zullen gaan?

JURJEN



Het idee om lange tijd door te brengen in een open, vrijwel regieloze en gedetailleerde wereld, die ik gaandeweg als een soort subwerkelijkheid ga beleven, spreekt enorm tot mijn verbeelding. Dit is voor mij dan ook de voornaamste aantrekkingskracht van GTA (hoeren in elkaar rossen doe ik liever in het echt).

STEVEN



Ik heb de GTA franchise altijd 'overrated' gevonden. Het is een leuke serie (niet helemaal mijn ding, maar da's mijn probleem) die met name wat betreft aankleding (muziek, voice-acting, etc.) uitblinkt. De technische uitvoering en aanwezige gameplay daarentegen is niets bijzonders. Ik wacht in ieder geval op andere titels dit jaar.

MAARTEN



Ik denk ook dat GTA IV de vetste game wordt van 2008. Ik ga serieus een paar dagen niks doen na 29 april. Koninginnedag kan me gestolen worden. Misschien dat ik op Bevrijdingsdag weer meedoe met feesten en zuipen, maar tot die tijd is het GTA IV wat de klok slaat. Die game lijkt de perfecte voortzetting te zijn van een serie die mij al vanaf deel 1 helemaal heeft weten op te slokken. Zucht...

J.J.



GTA IV is voor mij wat Fitna voor moslims is. Mijn vriendin komt van de Balkan en die groep mensen wordt in deze game op schandelijke wijze gestigmatiseerd. Ik zal zeer binnenkort contact opnemen met Dijsselbloem van de PVDA of dit niet verboden kan worden.

WOUTER



GTA is de ultieme combinatie van een casual en een hardcore game. De vrijblijvende gamer rijdt rustig een stukje door de stad, doet wat stunts en ramt een paar hoeren omver. De obsessieve gamer knalt fanatiek door alle missies heen. GTA IV weet dat trucje vast en zeker te herhalen en ook ik zal genieten van de beloofde honderd uur aan gameplay. Wat heet genieten...

JEROEN



GTA draait om de sfeer en dat is iets wat Rockstar wat mij betreft fantastisch weet neer te zetten. Iets dat andere games in het genre gewoon niet kunnen. Dat GTA IV de vetste game van 2008 gaat worden, staat wat mij betreft wel vast.

ED



De GTA serie straalt een enorme coolness uit. Vooral de toffe muziek en de sfeer in het algemeen hebben daar toe bijgedragen. Naast posters van Federer, tennisbekers en Ferrari's zijn GTA goodies de enige spullen die de kamer van mijn zoon mogen sieren, en dat zegt wel wat. Sterker nog, sinds hij een GTA San Andreas paraplu heeft, kan het wat Koen betreft niet vaak genoeg regenen...

MURIELLE



Schietpartijen, hoertjes in elkaar slaan, alle verkeersregels aan je laars lappen... wat is daar voor bijzonders aan? Ik zie dat dagelijks als ik uit m'n raam kijk hier in Amsterdam.

JAN



Sinds EA probeert Take 2 over te nemen, met het oog op de te verwachten winst van de verkochte GTA IV exemplaren, stijgen de koersen van mijn aandelen Rockstar met de dag. GTA IV is dus nu al voor mij een succes. Wat zeg je? Handelen in voorkennis is verboden? Eeeeeh...

IEMAND MOET HET DOEN

"Die kleine kost me handenvol geld!", verzuchtte Jan regelmatig afgelopen maand. Onze eigen Dagobert Duck doelde echter niet op luiers en aanverwante artikelen die voor z'n net geboren zoon moesten worden aangeschaft, maar op het feit dat ie vanwege de geboorte enkele tripjes (dus PU pagina's) moest missen met alle financiële gevolgen van dien.
Gelukkig voor Jan gaat sindsdien alles voorspoedig met de kleine Sebastiaan en was hij er weer als de kippen bij om trips naar Codemasters Connect en Warhammer Online voor zich op te eisen. Bij de Warhammer trip (links) is nog enige onwennigheid waar te nemen (let op die rare grijns), maar bij Codemasters Connect was Jan alweer helemaal de oude, en zien wij de ervaren pose van een redacteur die 't liefst tien keer per maand de woorden 'iemand moet het doen' in de mond neemt.

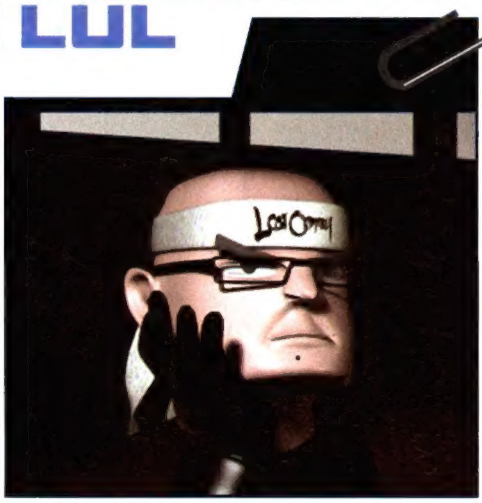
HET SPOOKT IN CENTRAL PARK

Als een hedendaagse Kuifje in Amerika trok onze dappere reporter Maarten de stoute schoenen aan en meldde zich vrijwillig voor de Alone in the Dark 'griezeltrip' naar NewYork (zie ook pagina 30/31).



Tijdens een nachtwandeling door Central Park lachte de stoutmoedige Utrechter de verhalen over spookverschijnselen en vreemde wezens luchtig weg. Ook krantenknipsels over aliens en vermeende ontvoeringen maakten totaal geen indruk op onze onverschrokken verslaggever. Toen een groepje Engelse journalisten echter aan Maarten vroeg of hij de rest van de nacht met hen in het park durfde te kamperen, mompelde 'onze blondine' iets over een chronische blaasontsteking en luchtbed-allergie, en wist ie niet hoe snel hij z'n veilige hotelbedje op moest zoeken. Laf? Misschien. Verstandig? Vermoedelijk wel. De volgende ochtend bij het inchecken voor de terugvlucht, was er van het gehele Engelse gezelschap geen spoor te bekennen...

GEEN OUDEN DOOSCH... MAAR OUWE LUL



Wegens onvoorziene omstandigheden moesten we de sluitingstermijn van de Lost Odyssey prijsvraag iets naar voren schuiven. Helaas kwamen er na de nieuwe datum nog verschillende foto's binnen, maar toen was de winnaar al gekozen (zie pag. 19).

Toch wilden we jullie deze inzending van Yuri van den Berg niet onthouden. Hoe hij het voor elkaar heeft gekregen weten we niet, maar zelden werd onze eindbaas (let vooral op die chagrijnige, strenge, zelfgenoegzame blik) zo treffend neergezet.

We vonden het plaatje zo goed dat we Ed's Ouden Doosch-rubriek deze maand een keer overslaan om Yuri's inzending te kunnen plaatsen. Vond onze ouwe eindbaas heeeelemaal niet erg...

FANBOY GEDRAG VAN PROFESSIONALS

Ook onder journalisten is soms sprake van fanboy-gedrag. Zo komen N-journo's elk jaar weer spetterend klaar bij de E3 persconferentie van Nintendo, en ook Steven had zo'n ervaring bij de Blizzard presentatie van StarCraft II. Al tijdens de inleiding begonnen meerdere aanwezigen (zonder het zelf te beseffen) te kwijlen op hun shirts en toen Steven na de speelsessie de muizen van z'n collega's bekeek, constateerde hij dat er zich onder verschillende exemplaren flinke plassen lichaamsvocht hadden gevormd.

Op journalisten die spontaan alles zouden laten lopen, had men bij Blizzard eveneens gerekend. De tijdschriftenbakken in de toiletruimten waren tot de rand toe bijgevuld.







★ Brief ★ VAN DE MAAND

PC GAMEN NIET DOOD

Ello mensen van de PU,
Om te beginnen: de PU owned hard. Dit even voordat jullie me een zeikerd gaan vinden vanwege deze mail :P. Waar ik deze mail om schrijf is namelijk het volgende: al het gezeik dat PC gaming "dood" is, of niet meer commercieel interessant. Zoals in een recent commentaar van J.J., ik vind dit echt nergens op slaan.
Er is namelijk iets nieuws, iets dat het illegale downloaden tegen zal gaan werken en met succes ook, lijkt mij. Ik heb het hier over online registreren, het moest al een tijdje bij spellen van STEAM maar het moet steeds vaker. Het werkt eigenlijk best simpel; je geeft je CD-key en dan wordt door de server gecontroleerd of die wel klopt. En als je CD-key gejat is door een baklap met key-gen geef je dat door aan de klantenservice van de uitgever van het spel. Het werkte in ieder geval bij mij; mijn key van The Orange Box was namelijk al bezet terwijl ik hem net had gekocht. FF foto opsturen van mijn spel+winkelbon en ik kon beginnen met spelen.
Over Xbox Live Gold voor PC heb ik ook wat te zeggen, waarom zou iemand het nemen? De Xbox bezitters moeten het wel doen, anders kunnen ze niet lekker online fraggen. Maar waarom moeten PC gamers daarvoor betalen? Voor BF2 of TF2 hoef ik ook niet nog eens maandelijks te dokken.
Als laatste wil ik nog wat zeggen over slechter verkopende spellen op de PC. Het is namelijk wel te verwachten dat iets slechter verkoopt als het maanden later uitkomt. Ik had Gears of War allang gespeeld bij een vriend op de Xbox, dan ga ik het niet nog eens apart kopen voor op de PC.
Dus ik blijf lekker door fraggen op mijn PC, geen van die vage "PC gaming is dood" kreten zal me daarvan weerhouden. Nu moeten publishers dat alleen nog snappen en games gelijktijdig uitbrengen.
Grtz,
Mark Janse | Boskoop

Trek 't je niet aan Mark. Er zijn ook mensen die al jaren roepen dat print dood is, terwijl er nog nooit zoveel tijdschriften zijn verkocht en kranten gelezen als in het afgelopen jaar.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd. STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

MAMMAGAMER



Ik woon samen met mijn vriend en ben moeder van een negen maanden oude dochter. Ja, ik ben een vrouw EN een gamer! Ik vind gamen en games geweldig. Met name de spellen God of War, Grand Theft Auto en Gears of War.
Nu heb ik gehoord, gezien en gelezen (in de PU natuurlijk!) dat Gears of War 2 november 2008 uitkomt. Wow yeah, bring it on sucker, this is my kinda shit! Wij kunnen niet wachten, wij hebben namelijk Gears of War 1 al op casual, hardcore en insane uitgespeeld.
Nu zegt mijn vriend dat ik kapsones heb wat betreft het spel, maar dat is niet zo. Ik ben gewoon goed! Verder wil ik zeggen dat ik jullie blad super vind en vooral lekker blijven doorgaan!
Emine Gelin | Rijswijk

Zo, dat is nog eens wat anders dan een vriendin die alleen maar Brain Training en My Horse and Me speelt. En die dochter van je is al beesten aan 't onthoofden in God of War! Goed bezig daar in Rijswijk.

JAN IS GOED!



Beste PU,
Ik wil even reageren op het "Ergernissen" artikel uit PU #171. Maarten, Jeroen en Jurjen vinden alledrie RTS games bagger en J.J. heeft dit met TBS games.
Zelf ben ik het volledig met Jan eens, ik heb zowat elke soort game gespeeld behalve voetbal managergames.
Wat ik ook zag was dat Jurjen PC gamers geen gamers maar 'installateurs' noemt en Jeroen RTS games 'niet spannend' vindt. Sorry hoor, maar wat mij betreft is een voetbal managergame hét toppunt van saaiheid en mensen die zoiets spelen vind ík geen gamers. En ja, ik ben gek op handleidingen en guides (geen walkthroughs uiteraard) en ik zie de installatie van een game, maar ook dingen als crashes en bugs als een uitdaging. Als je een game dan eindelijk goed kunt spelen, roept dat een gevoel van euforie op en doordat je er zoveel moeite voor hebt moeten doen, heb je alleen maar meer zin om de game te spelen. Ik krijg een game namelijk niet thuisgestuurd, ik moet er hard voor werken, en dan wil je er ook voor 100% van kunnen genieten.
Sommigen spelen games omdat ze niks beters te doen hebben of kicken op het geluid van auto's en bloed en geweld. Ik speel games omdat je daar dingen kunt doen die in het echte leven (meestal) onmogelijk zijn, zoals het omverrijden van burgers in GTA, het racen in een dure auto in een racegame en ja, het aanvoeren van een gigantisch leger in bijvoorbeeld Total War.
Als ik in Medieval II Total War (op de hoogste moeilijkheidsgraad na een gevecht van twee uur een laatste charge uitvoer met mijn cavalerie, die vanuit een hinderlaag een heuvel afrijdt, met hun lansen naar voren gericht, en zo de overwinning na veel bloedvergieten eindelijk kan claimen, dan zit ik echt te genieten achter het scherm.
Op de consoles kan ik die uitdaging niet vinden en bovendien kan je daar niet fatsoenlijk RTS games spelen. Maar helaas zijn Maarten, Jeroen en Jurjen te druk met een blauwe egel, een loodgieter en een slangenmens en moeten ze zulke mooie momenten missen.
Jan, ga vooral zo door en blijf bij je mening!
Bas | Arnhem



Een positief geluid over Jan, dat had die arme jongen nou net nodig na al die aanvallen die hij moest verduren vanwege "het cijfer dat niet genoemd mag worden". Hoewel… Jan heeft wel familie in Arnhem wonen. Het zal toch niet… Jan, JAN!!!

KRITIEK

Beste heren van de PU,
Bij deze zou ik graag een tegengeluid willen laten horen tegen de column van Jurjen in het Maartnummer van 2008.
Ten eerste schrijft hij de column alsof hij een bepaald onderzoek heeft gedaan, het begint met een vraag en gaandeweg begint hij met steeds meer zekerheid uitspraken te doen.
In de laatste alinea staat zelfs 'anders dan mensen als Koizumi denken, voegen pretentieuze verhaaltjes namelijk niet zoveel toe aan de beleving van een videogame'.
In andere woorden: andere mensen denken verkeerd, ik weet wel beter. Dit komt een beetje arrogant over.
Het is jammer dat Jurjen haast alleen maar Nintendo games speelt, anders had hij misschien wat meer insight gehad in verhalen die wel goed uitgewerkt zijn in games.
Wat Jurjen beweert is dat een game niet meer aspecten moet hebben dan gameplay, dat al het andere overbodig is, we hebben tenslotte al andere media die ons van verhalen kan voorzien.
Anders dan dat een verhaal een game van achtergrond kan voorzien, is er ook een ander perspectief: het omgekeerde. Wanneer je een echt goed diep verhaal hebt, kan gameplay juist de ondersteunende factor zijn. Een game kan dan een soort interactieve film worden. Dat Jurjen dit misschien niet interessant vindt is goed mogelijk en dat kan niemand hem kwalijk nemen, maar dat wil niet zeggen dat elke game met een verhaal dat dieper gaat dan Miyamoto's bed-time stories 'pretentieus' is.
Mijn vraag is eigenlijk wat Jurjen motiveerde om zich, zo uit het niets, zo fanatiek te uiten over dit onderwerp. Is het misschien dat hij gefrustreerd is na het spelen van Super Mario Galaxy, waarin het verhaal inderdaad verschrikkelijk is?
Een tip: speel eens wat anders dan Miyamoto's gerecyclede sprookjes.
Martijn Geers | Delft

Jurjen: "Of er nu wel of niet goede verhalen in videogames worden verteld, het levert in ieder geval goed geschreven brieven op."

YO!ART



'Ssup PU peeps,
Bij deze wil ik Anne (de artiest van vorige maand), en ook andere super getalenteerde mensen vooral aanmoedigen om meer art naar de PU te sturen. Vanaf PU Nr 1 heb ik de Yo!ART altijd al een van de leukste rubrieken gevonden van het blad. Het heeft mij in ieder geval geïnspireerd om mijzelf te ontwikkelen in de beeldende kunst.
Hierbij stuur ik dus een tekening van onze Street Fighter, Ryu getekend op een tekensite (iscribble). Hopelijk vinden jullie het wat en is het PU waardig. Ik kijk ernaar uit om vaker art toe te sturen!
Anthony Kertopermono (DarkGenic) | Internet

Hij is nog mooier dan je achternaam, Anthony. Wie volgt?

SCHIJTGAMES VOOR WOUTER

Yo peeps,
Ik lees jullie blad al sinds de Star Fox cover en ik heb dan ook al heel wat shit voorbij zien komen waar ik het echt niet mee eens was (Mario Kart review, onzinnige Mortal Kombat reviews, enzovoort), maar dit slaat werkelijk alles: Boris weg WTF! Oké, hij is dan misschien lelijk, dik en kaal, maar niemand kon een game zo lekker afzeiken als hij. Ik denk dan ook dat het gemis van zijn kortzichtigheid jullie blad geen goed zal doen. Kunnen jullie hem niet alvast een aantal 'sleep-deze-game-en-zijn-developers-linea-recta-naar-het-slachthuis-reviews' laten schrijven? Hoeven jullie alleen nog maar de naam van de game toe te voegen als er weer eens een wanproduct bij jullie op de mat valt.
Ik wens Wouter dan ook het allerbeste en hoop oprecht dat hij voorlopig alle schijtgames mag reviewen. Dit in de hoop dat hij 'zijn Boris' mag vinden.
Peter Goudriaan | Internet

Vreemd, dat iemand die zich stoort aan onzinnige reviews, wel down is met kortzichtigheid, en het oké vindt als we de naam van de game zelf invullen bij een vooraf geschreven review. Volgens ons val je gewoon op lelijke, dikke, kale mannen.

DOGGYSTYLE



Mijn hond leest de PU en vindt hem vet, vooral de afgebeelde chicks.
Cedric Verbeken | Maldegem | België
We weten dat in België dierenseks de gewoonste zaak van de wereld is, maar wij persoonlijk hebben 't er niet zo op.



RARE PLAATJES

BESTE PU,
IK WAS LAATST HET SPEL CRYSIS AAN HET SPELEN. JE WEET WEL, DAT SPEL MET ZIJN 'GENIALE' PHYSICS. NU MOEST IK OP EEN GEGEVEN MOMENT TWEE TANKS OPBLAZEN. DUS IK GOOI WAT MET GRANATEN...
OP EEN GEGEVEN MOMENT ZIE IK EEN STIPJE OP MIJN MINIMAP, MAAR GEEN TANK. TOCH WERD IK BESCHOTEN, IK SNAPTE ER WERKELIJK NIETS VAN! IK KIJK OMHOOG... EN JA HOOR, HANGT ER EEN TANK IN DE BOOM!
IK HEB ER WAT SCREENSHOTS VAN GEMAAKT.
DENNIS PULLENS | INTERNET

Op zich niets bijzonders Dennis. Je weet toch wel dat tanks rupsvoertuigen worden genoemd hè?

Oké, jongens; het lijkt erop dat er een nieuwe rubriek geboren is. Overtref Dennis en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar: REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

KORTE VRAAGJES

Yo PU redactie,
Als eerste wil ik zeggen dat jullie echt een tof blad hebben en vooral zo door moeten gaan!!! Zo het geslijm gehad, nu had ik ff een paar vraagjes.
❶ Wanneer komt op de PS3 Home uit? Lijkt me echt gaaf.
❷ Wanneer komt SOCOM Confrontation uit op de PS3?
❸ Wat is de online gamers naam op de PS3 van Jeroen?
Dit waren mijn vraagjes. Alvast bedankt.
Capri Fisscher | Internet

❶ Rond mei verwachten we een openbare bèta, de release schatten wij rond september.
❷ Dat zal rond de zomer zijn.
❸ Sorry, maar die is geheim (hij kan niet zo goed tegen zijn verlies).

Tsup beste redactie van de PU,
Vet blad blabla maar ik had ff wat vraagjes voor jullie.
❶ Jullie zeiden in een van de laatste PU's dat Brothers in Arms Hell's Highway in het 1e of 2e kwartaal van 2008 uitkomt, maar ik heb eens ff op gametrailers.com gekeken en daar stond dat ie pas oktober dit jaar uitkomt!!! Hoe zit dat nu?
❷ Hoe vet was het om die game te spelen?
❸ Weten jullie of ze nog een demo van het spel op Xbox Live gaan zetten?
Groeten,
Martijn Pronk | internet

❶ Hij staat inderdaad inmiddels op oktober van dit jaar.
❷ Zo vet als een stokbroodje Erica Terpstra! Met mayo!
❸ Daar hebben we nog niets over gehoord.

Hey PU-gasten,
Ik heb laatst een PS3 gekocht. Echt een super machine! Maar ik vroeg me af: komt er een nieuwe Tenchu uit voor de PS3? Ik ben al een tijd fan van deze serie, dus ik ben echt benieuwd! Kunnen jullie me helpen?
Mazzel!
Alex | Culemborg

Alex, we hopen met je mee. Tenchu is ook een van onze favo series die helaas met het laatste deel fors onderuit is gegaan. Een wederopstanding op de PS3 zou heel tof zijn.

Hey PU-redactie,
Ik wil eerst ff zeggen wat jullie altijd horen, maar goed, JULLIE ZIJN EEN TE GEK BLAD!
Verder had ik een paar vraagjes.
❶ Komen Assassin's Creed en Lego Star Wars the Complete Saga ook uit op de PSP, en zo ja wanneer?
❷ Kunnen jullie een paar PSP toppers noemen?
Alvast bedankt.
Stefan Buist | Internet

❶ We hebben het vermoeden dat zowel Assassin's Creed als Lego Star Wars de PSP links laten liggen.
❷ God of War is wat ons betreft op dit moment dé topper! Die mag je in ieder geval niet missen.

Greetings Power Unlimited,
Het blad waar jullie altijd voor zweten om het goed te krijgen is helemaal top!
Hier heb ik nog een paar vraagjes.
❶ Is er al een release day geprikt voor Wrath of the Lich King?
❷ Vaak heb ik lag in WoW, speciaal de city's, enig idee hoe dit op te lossen?
❸ Oh en pssst... Steven? Hoe heette dat item nou dat je voor 7,5 dollar hebt gekocht?
Guys, keep drinking and playing!
Joep Bulthuis | Internet

❶ Nope, maar hou de kerstperiode in de gaten.
❷ Misschien dat je even aan je router instellingen moet rommelen. Het kan zijn dat je bepaalde poorten moet openzetten, zodat er genoeg data doorheen kan.
❸ Steven: "Nou ja, items kopen in WoW met echt geld mag natuurlijk niet. Ik heb voor $ 8,00 een loot card gekocht van de Trading Card game. Deze kaart heeft mij ingame de Tabard of Frost gegeven. Die staat zo mooi bij mijn Season 3 Arena gear :-)"

MARIO KART Wii

Zes tot negen miljoen exemplaren; zoveel verkoopt een hedendaagse Mario Kart. Dus eigenlijk maakt het niet uit wat 'belangrijke journalisten' als die van dit blaadje van Mario Kart Wii vinden, verkopen doet ie toch wel. Ondanks dit overweldigende besef van zijn nietigheid kroop Jurjen achter het stuur van Mario Kart Wii. Niet zozeer voor een verkoopadvies, maar om de fun met jullie te delen.

In 1978 verloor Nederland de finale van het WK voetbal van Argentinië en werd de Nintendo Racing 112 gelanceerd. Het was een tv-console die je slechts één game liet spelen: een zeer primitief racespel waarin je aansnellende auto's moest ontwijken.
Opvallend aan het systeem was dat het niet, zoals bij de voorgangers, met een draaiknop werd bestuurd, maar dat er een heus stuurwiel op de console was bevestigd. Want racegames speel je met een stuurtje. Toch?
De Nintendo Racing 112 werd een dikke hit, met wereldwijd meer dan een miljoen verkochte exemplaren.


Als Jezus nu geleefd had, had ie over water kunnen rijden.


Zie je wel vaker bij mannen met een snor; dat ze heel alert zijn op achteropkomend verkeer.

OVERBODIG

Inmiddels zijn we dertig jaar verder, en heeft Nintendo het wiel opnieuw uitgevonden. Voor de tweede keer in de geschiedenis van het roemruchte bedrijf hoopt Nintendo met de combinatie van een racegame en een stuurwiel te gaan scoren.
Sinds de eerste presentatie van dat stuurwiel (Wii Wheel genaamd) heb ik echter al behoorlijk wat negatieve en sceptische geluiden over dit accessoire opgevangen. Het ding zou overbodig zijn, ons ongevraagd door de strot gedouwd worden, en zelfs bedoeld zijn om mensen extra geld uit hun zakken te kloppen.

Inderdaad, het stuurwiel is overbodig, en je hebt inderdaad niet de optie om een exemplaar van Mario Kart Wii zonder het stuurwiel te kopen.
Maar de prijs van het pakket Mario Kart plus Wii Wheel is netjes op 49,99 gehouden. Dus lijkt dat wieltje me in ieder geval geen reden tot paniekerig gejengel.

B-KNOP

Zoals gezegd, het Wii Wheel is overbodig. Je kunt de game namelijk ook zonder deze ronde witte huls spelen, door je Wii-afstandsbediening gewoon horizontaal vast te houden en deze als een stuurwiel te bewegen. Als je dat soort bewegingsgevoelige fratsen helemaal niets vindt, heb je ook nog de optie om de Nunchuk aan te hechten en met het analoge pookje te sturen. Gebruik van de Classic Controller wordt eveneens ondersteund. Als je echt een hele stoere hardcore-gamer bent, kun je zelfs de GameCube-controller gebruiken.
Persoonlijk speel ik het liefst met het stuurwiel. Dat komt omdat ik houd van leuke, speelse, nieuwe manieren om van games te genieten.
Het ding is lekker licht, voelt prima aan en zorgt er met een slim verlengstukje voor dat je de B-knop niet met een knokkel maar gewoon met je wijsvinger kunt indrukken.
En dat is niet voor niets, want die B-knop, die heb je nodig voor de échte Mario Kart-ervaring.



Race in de 250 zee-zee klasse.



ONLINE

Ook online heeft Mario Kart Wii veel te bieden. De mogelijkheden zijn enorm en lijken echt vanuit het hart van de spelersgemeenschap bedacht (al blijven die vriendcodes een beetje een pijn in de bips en is het ontbreken van de mogelijkheid om een Grand Prix met anderen te spelen even pijnlijk als onbegrijpelijk). Het gaat niet lukken om hier compleet te zijn, maar wat dacht je van het volgende.

- Je racet met twaalf spelers tegelijk.
- Je kunt tegen willekeurige spelers racen (WORLDWIDE of CONTINENTAL), of alleen tegen vrienden (FRIENDS). Tegen willekeurige spelers: je begint je carrière met 5000 punten. Winst of verlies wordt vertaald naar optellen of aftrekken van punten. Je speelt alleen tegen spelers met een puntentotaal dat in de buurt van jouw score ligt.
- Je kunt een actieve race van vrienden opzoeken en bekijken, waarbij je met een druk op de knop van perspectief kunt wisselen. Als je wilt, sta je de volgende race ook bij de startlijn om mee te doen, maar je kunt ook gewoon toeschouwer blijven.
- Voorafgaand aan elke race kun je communiceren door standaardberichten te sturen en je stem uit te brengen op een bepaald parkoers. De computer maakt vervolgens een keuze uit de voorgestelde parkoersen.
- Je kunt geen Grand Prix spelen maar wel de VS Battle en de extra spellen Balloon Battle en Coin Runner.
- Het is mogelijk om met twee spelers bij jou





POWERSLIDE

Mensen die nieuw zijn in de wereld van Mario Kart worden misschien verleid om bij de optie Powerslide te kiezen voor Automatic in plaats van Manual. Niet doen, niet doen, echt niet doen. Want dan kun je de B-knop niet gebruiken om sprongetjes te maken, en kun je de powerslides niet gebruiken om miniturbo's op te laden, waardoor een groot stuk van race-fun verloren gaat. Dus kies voor Manual en maak aan het begin van elke bocht een klein sprongetje om de powerslide te starten en de mini-turbo op te laden (voor dat laatste hoef je in deze versie verder niets te doen).
Probeer zo lang mogelijk in de powerslide te blijven hangen voor het beste resultaat en laat aan het eind van de bocht de B-knop los om, jipieee, vooruit te schieten.
Het is een leuke en licht riskante manier om extra snelheid te maken en de racebeleving wat meer diepgang te geven.

WHEELIES

Er zijn dit keer nog twee andere mogelijkheden om extra snelheid te maken. De eerste is alleen beschikbaar als je op een motorfiets rijdt. Want als je het nog niet had begrepen: voor het eerst kun je in Mario Kart ook met tweewielers racen, en dus kun je wheelies maken.
Trek het stuurwiel in je handen even omhoog, en je rijdt op je achterwiel. Hierdoor neemt je snelheid een tikje toe, maar verlies je het vermogen om scherp te sturen. Ook ben je extra kwetsbaar voor botsingen, al na een licht tikje van een brutale passant begin je te zwabberen.
Spelers die echt voor de snelle tijden gaan, zullen absoluut met de motoren willen racen, om op elk recht stuk een wheelie te maken, en elke bocht in te duiken met een powerslide.
Het maakt de Mario Kart beleving intenser dan ooit, helemaal als je ondertussen ook nog een beetje gaat stunten.

STUNTEN

Dat is de tweede nieuwe mogelijkheid: stunten. Je voert een stunt uit door even met het stuur te schudden. Dit werkt alleen als je door de lucht zweeft, dus nadat je door een heuvel of springschans bent gelanceerd. Nee, je kunt niet zelf het soort stunt kiezen. Het werkt als volgt: je ziet ergens voor je een helling, scheurt er opaf, en schudt het stuur even snel heen en weer op het moment dat je wielen van de grond komen. De stunt wordt automatisch uitgevoerd (Mario maakt bijvoorbeeld een salto en roept Jahoeeee!) en op het moment dat je wielen de grond weer raken, schiet je kart of motorfiets met extra snelheid vooruit.
Tel deze optie bij de mogelijkheden om powerslides en wheelies te maken, en je begrijpt dat je tijdens de races heel wat split-second-beslissingen moet nemen. En dan heb ik het gebruik van power-ups nog niet eens genoemd.


Hoezo zou je niet over paddenstoelen kunnen rijden... Wat een gezwam!


Een fraai uitgevoerde dog-pee.



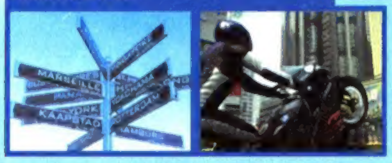
DONDERWOLKJE

Natuurlijk kun je ook in Mario Kart Wii naar hartenlust smijten met bananen, schildpadschilden, bommen en andere projectielen. Als je met het Wii Wheel racet, kun je de projectielen heel handig naar voren of achteren gooien door respectievelijk omhoog of omlaag te drukken op de richtingsknop, die onder je linkerduim ligt.
Naast elf voorwerpen uit eerdere kartspellen, zijn drie nieuwe power-ups toegevoegd. >>>

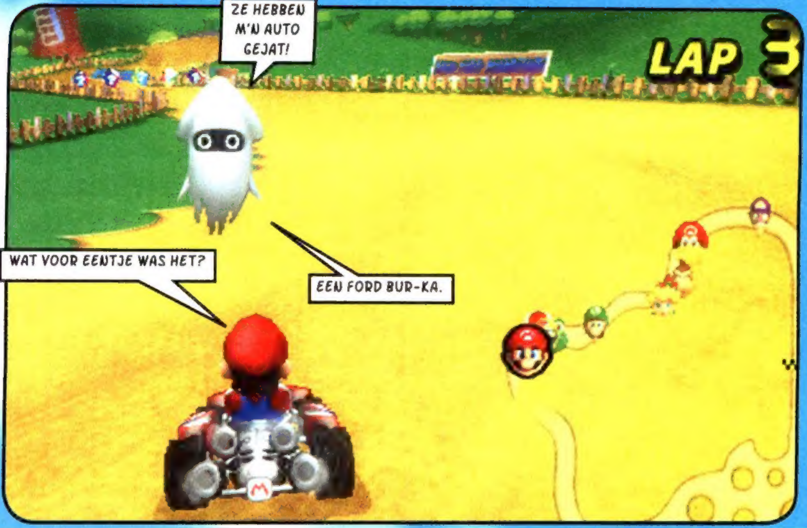
HALEN ALS

- Wii Fit niet echt je ding is.
- Je graag plezier maakt met je vrienden.
- Je iets te doen wilt hebben tot Smash Brawl eindelijk arriveert.

MARIO KART Wii

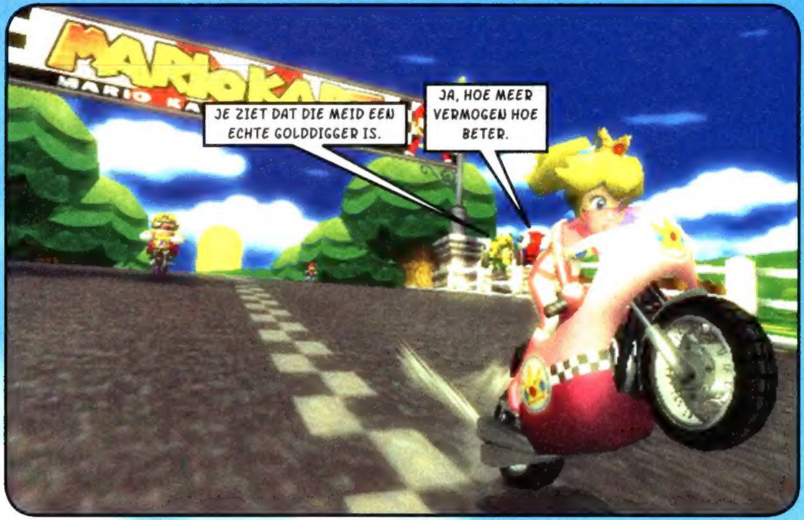


thuis op een gesplitst scherm deel te nemen aan een race tegen tien andere online-spelers of computergestuurde tegenstanders.
- Voor een puur man-tegen-man gevecht, kun je ervoor kiezen zonder computergestuurde tegenstanders te racen.
- Je bepaalt zelf of je met zowel karts als motorfietsen of met slechts één soort voertuigen gaat crossen.
- Als een speler het Wii Wheel gebruikt, verschijnt een stuurwiel-icoontje bij zijn naam. Als hij een uitstekende prestatie heeft neergezet, verschijnt een gouden stuurwiel.
- De eerste keer dat je Mario Kart opstart wordt (desgewenst) een speciaal Mario Kart-kanaal toegevoegd aan je Wii-menu. Dit kanaal is vervolgens altijd beschikbaar, ook als je disc van Mario Kart niet in je Wii zit.
- In het Mario Kart-kanaal kun je meteen zien welke vrienden online zijn en aan welke competities je kunt deelnemen (Nintendo belooft zolang de Wii actueel blijft telkens weer nieuwe wedstrijden te organiseren).
- Er is ook een prachtig overzicht voor de Time Trial, waarin de Mii-personages van andere online-spelers voor of achter jouw Mii-personage zijn geplaatst, om aan te geven of ze sneller of minder snel hebben geracet.
- Je kunt op het hoofdje van elke online-speler in het klassement klikken om direct zijn Ghost-gegevens te downloaden. Zo kun je wanneer en hoe vaak je maar wilt racen tegen de persoon die een seconde sneller was dan jij om je eigen tijd te verbeteren, of tegen de koploper om te zien hoe die gek zo'n waanzinnig snelle tijd heeft gescoord.




Er is ook een geheim level en dan zit Karl Noten achterop.

De Mega-paddestoel laat je groeien tot beeldvullend formaat, waarbij stootkracht en snelheid worden opgevoerd.
Het POW-blok laat de hele wereld trillen, werpt tegenstanders de lucht in en zorgt dat ze hun voorwerpen verliezen.
De donderwolk blijft dreigend boven je hoofd hangen, tot je iemand anders ermee opscheept door met deze persoon te botsen. Deze kan weer snel met iemand anders botsen om het wolkje door te geven. En zo gaat het verder, tot een ongelukkige coureur de bliksem van de donderwolk in ontvangst mag nemen.



BAANZOEKENDE RAKETKOGEL

Of het je nu wel of niet bevalt: de power-ups zorgen ervoor dat Mario Kart Wii niet zozeer een pure racegame maar eerder een chaotische partygame is. Achterblijvers krijgen altijd de betere voorwerpen, die soms zoveel impact hebben dat je met het gebruik van een enkel voorwerp het hele raceverloop op z'n kop kunt zetten.
Ik zal niet de enige speler zijn die liever niet aan kop rijdt (de vernietigende blauwe schilden zoemen automatisch naar de kart in de eerste positie) maar me rustig naar de laatste positie laat zakken om zo'n Bullet Bill, een baanzoekende raketkogel, te scoren. Vervolgens klim ik naar de vijfde of vierde positie om het ding te activeren en mijn vier resterende tegenstanders moeiteloos voorbij te schieten. Dit soort tactieken is heerlijk om

"IK KAN ME NIET VOORSTELLEN DAT DIT SPEL ME OOIT GAAT VERVELEN."

PARKOERSEN

Spelenderwijs komen zestien oude en zestien nieuwe parkoersen beschikbaar. Dit betekent dat je naast klassiekers als Delfino Square (uit de DS-versie) en Ghost Valley 2 (uit de SNES-versie) ook kunt racen op nieuwe (voorlopige) favorieten als Wario's Gold Mine (een achtbaanachtige rit met diepe duiken en handige binnendoorweggetjes), DK's Snowboard Cross (het walhalla voor stunters met heerlijke halfpipe-bochten) en een werkelijk waanzinnig vette versie van Bowser's Castle.





RACE TEGEN HITLER, CHEWBACCA EN JEZUS!

Naast geheime personages als Rosalina, Dry Bones Bowser en Funky Kong, kun je ook de mogelijkheid vrijspelen om met zelfgemaakte Mii-personages te racen. Dus moet je niet raar opkijken als je bij een online-wedstrijd samen met kundig geknutselde replica's van Hitler, Chewbacca en Jezus aan de startlijn verschijnt!



GEEN RUIMTE VOOR SLANGEN

In de DS-versie van Mario Kart openbaarde zich online een probleem dat al snel 'snaken' werd genoemd. Doordat je zelfs al in een vrij korte bocht een miniturbo kon opladen, maakten bijdehante spelertjes ook op rechte stukken constant bochtjes, waardoor ze als slangen over de baan slingerden. Omdat de miniturbo in de Wii-versie automatisch wordt opgeladen door langere tijd in de powerslide te blijven hangen, is dit euvel opgelost.
Spelers die concurrerende coureurs te slim af willen zijn, zullen voortaan waarschijnlijk de motorfietsen kiezen, om waar ze maar kunnen een wheelie te maken. Een stuk leuker en eerlijker, en het ziet er ook nog eens cool uit!



Pas op Mario; losse handen leidt vaak tot losse tanden.



Sinds die Bernie Ecclestone de baas is, draait het in de racerij alleen nog maar om geld.

elkaar mee te pesten en garandeert dat elke race tot de laatste seconde spannend blijft. Maar met de edele kunst van het bochten snijden heeft het allemaal weinig te maken.

PANDEMONIUM

Het spelen van Mario Kart Wii is een overweldigende ervaring, omdat er constant van alles gebeurt en nog veel meer mogelijk is.
Ga je proberen die turbotegels in de buitenbocht te raken? Of toch maar gewoon met een wheelie rechtdoor? Ga je inhalen of probeer je een goed voorwerp te scoren? Powerslide inzetten? Stukje afsnijden? Stunten?
Stel je eens voor, twaalf spelers tegelijk op de baan, die allemaal als gekken slippen, stunten, schieten, springen, beuken, elkaar bekogelen en proberen op de baan en in de race te blijven. Het is een waar pandemonium dat je alleen al als toeschouwer de adem beneemt.
Als je gaat racen kan je aandacht alleen maar bij de race zijn. Het is allemaal zo spannend en uitdagend, dat ik me niet kan voorstellen dat dit spel mij ooit gaat vervelen.

DREMPEL

Het mooie is dat steeds meer mensen in mijn omgeving (weer) graag gamen en daarvoor zelfs een Wii in huis hebben gehaald. Veel van die mensen begonnen met Bowling en Tennis van Wii Sports, maar spelen tegenwoordig ook games als Monkey Ball en Mario Galaxy.
Ik ben ervan overtuigd dat ze de fun van Mario Kart meteen begrijpen als ze weer eens op visite komen. Wat betekent dat ik binnenkort ook eens gezellig met mijn zwager kan karten, op de bank of online.

Misschien dat ik zelfs wat twijfelaars in mijn familie over de streep trek, door ze het stuurtje aan te bieden en te verzekeren dat ze alleen maar een beetje hoeven te gassen en te sturen.
Een leugentje om bestwil. Je moet de drempel natuurlijk niet te hoog maken om potentiële gamers over de streep te trekken.
Dat zo'n stuurtje de drempel naar een racespel aanzienlijk kan verlagen, had Nintendo overigens al dertig jaar geleden begrepen.





CONCLUSIE

Ik mis de mogelijkheid om met andere spelers de Grand Prix te spelen, maar verder is dit een hele mooie complete Mario Kart. De essentie van de voorgangers is in alle facetten aanwezig, terwijl de kundig geïntroduceerde vernieuwingen garanderen dat er toch weer sprake is van een écht verfrissende ervaring. Ik kan iedereen alleen maar adviseren vandaag nog naar de winkel te racen.

JURJEN

SCORE **80**

Je bent zo'n vijftien uur aan het racen om alle cups te halen. Vervolgens kun je online of met vrienden op de bank nog zo'n vijftig uur genieten van de altijd weer verrassend verlopende actie op de baan. En dan heb je er nog steeds geen genoeg van.

MARIO KART Wii
Wii
NINTENDO
1 - 4 (OFFLINE), 1 - 12 (ONLINE)
OUT NOW
3+

SPLITSCREEN

De leukste manier om van Mario Kart te genieten is met vier spelers op de bank. Hierbij wordt het scherm gesplitst, zodat ieder zijn kart op een kwart van het scherm kan besturen.
Ik moet zeggen dat het aanzicht van de actie op een gesplitst scherm nogal tegenvalt, ook al speel ik de game voornamelijk op zo'n megagrote tv. De beelden zijn nogal korrelig en er vallen details weg.

Gelukkig zijn dit geen onoverkomelijke dingen, na een tijdje weet je niet beter, en iedere speler heeft er natuurlijk evenveel last van. Maar voor dit soort zaken was het toch beter geweest als de Wii wat meer power onder de motorkap had gehad.
Wat niet wegneemt dat Mario Kart Wii er op een volledig scherm heerlijk fris, schoon, [illegible], helder en aantrekkelijk uitziet.

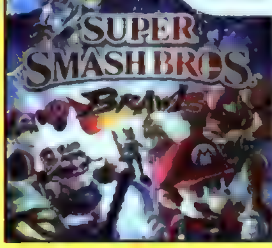
POWERSPY

- Jeroen mocht naar Tokio om daar Metal Gear Solid 4 te gaan spelen. Een reis waar hij zich dubbel op verheugde aangezien hij naast het spelen van een van zijn meest favo gameseries ooit, ook zijn andere hobby kon uitoefenen.
- Nee, dat is niet zijn bijna twee meter lange lijf in het economy-zitje van een vliegtuig frommelen, maar het kopen van allerhande manga-shit.
- Jammer alleen dat Konami de beste man in een boeddhistisch klooster boven op een berg had gezet zonder vervoersmogelijkheden naar een stad in de buurt.
- Of Jeroen een Solid Snake in zijn broek kreeg van de nieuwe Metal Gear Solid lees je verderop in deze PU.
- De oorlog rond GTA IV is sowieso lekker bezig en vooral Microsoft roert zich.
- Bij meerdere gameshops in Engeland krijg je 500 tot 1000 Microsoft points (waarde respectievelijk zes en twaalf euro) als je de game bij hen pre-ordert.
- Dat vooraf bestellen is sowieso handig want Rockstar verwacht in de eerste week meer dan zes miljoen exemplaren van het spel te verkopen.
- Analisten verwachten ook dat de console-war door de prijsverlaging van de Xbox 360 nu pas echt losbarst.
- Iets wat de Powerspy in zijn geheel niet erg vindt, want dat betekent dat de prijzen van consoles alleen nog maar verder omlaag zullen gaan en men nog meer betere en exclusieve games op de markt gaat plaatsen om de concurrentie de loef af te steken.
- De enige die niet echt meedoet aan dit gekibbel is Nintendo. Zij houden bij de Wii nog steeds vast aan de introductieprijs. Aan de andere kant, waarom zouden ze ook; die dingen vliegen nog sneller de winkel uit als bier op Koninginnedag.
- Sterker nog, het komt niet vaak voor dat een console geruime tijd na de launch op veilingsites als eBay meer kost dan in de winkel.
- Niet dat Nintendo hier trots op is, want men schaamt zich wel een beetje voor de schaarste aan Wii's waar in veel landen nog steeds sprake van is.

SSB BRAWL PATTA'S



Een officiële datum wisten we bij het ter perse gaan van dit nummer nog niet maar dat Super Smash Bros. Brawl, de game waar bijna alle N-fans op zitten te wachten, er snel aankomt, is zeker.
In de States zijn die lukcy bastards al geruime tijd met het spel bezig en dat dit bevalt blijkt wel uit de Super Smash Bros.-patta's die Joseph Colon met de hand heeft gemaakt. Nogmaals, hij heeft ze zelf gemaakt en ze zijn dus NIET in de winkel te vinden. Voordat je voor lul staat in de plaatselijke Footlocker.
Overigens vinden wij, ondanks het feit dat de game nu snel schijnt te gaan komen, dat we té lang hebben moeten wachten. Waarom altijd maar weer die Japanners en die Amerikanen voortrekken? Dat is zo 1999.
En dat dacht deze winkel ook. Alleen zijn zij ietsje minder optimistisch over de Europese releasedatum dan wij.



Super Smash Bros. Brawl

Genre: Game
Sub Genre: Adventure
Release date: 1 January 2020
Format: NINTENDO WII GAME
Certificate: P3+

Free Delivery. Enter Code Freedel at Checkout.

DE 25 BESTE GAMES VOLGENS FAMITSU

Roep "Famitsu" en de gemiddelde gamejournalist krijgt een natte slip. Japan is immers hèt land van de games en Famitsu is in dat land de bijbel voor gamers. ABCtje dus. Famitsu heeft ook veel macht. Vinden zij een game kut, dan verkoopt ie niet in het land van de rijzende zon.
Onlangs kwamen deze mannen met hun top 25 beste games van 2007. Dat zijn dus de games die zij de hoogste score gaven in het blad. Voor de duidelijkheid. Het hoogst haalbare in Famitsu is een 40.
Een paar opmerkelijke zaken.



★ Nintendo doet het traditioneel het best.
★ PS2 scoort opmerkelijk goed en beter dan de PS3.
★ In de top 5 staan drie toch vrij Westerse games.
★ Het is ons een raadsel waarom Japanners geen Xbox 360 kopen, want de games scoren als een beest.
★ Er zitten weer een paar games bij die we echt totaal niet kennen. Yuusha no Kuse ni Namaikida... zal vast tof zijn.

1. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass • **39**
2. The Elder Scrolls IV: Oblivion (360 version) • **38**
3. Super Mario Galaxy • **38**
4. GTA San Andreas (PS2) • **38**
5. Call of Duty 4 (360) • **37**
6. Call of Duty 4 (PS3) • **37**
7. Minna no Golf Portable 2 (PSP) • **37**
8. God of War 2 (PS2) • **37**
9. Halo 3 • **37**
10. World Soccer Winning Eleven 2008 (PS3) • **36**
11. World Soccer Winning Eleven 2008 (360) • **36**
12. Kousoku Card Battle: Card Hero (DS) • **36**
13. Yuusha no Kuse ni Namaikida (PSP) • **36**
14. Uncharted: Drake's Fortune • **36**
15. Lost Odyssey • **36**
16. Assassin's Creed (360) • **36**
17. Ace Combat 6 • **36**
18. Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction • **36**
19. Minna no Golf 5 (Everybody's Golf 5) • **36**
20. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (360) • **36**
21. Itadaki Street • **36**
22. Forza Motorsport 2 • **36**
23. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (360) • **36**
24. Gyakuten Saiban 4 • **36**
25. Final Fantasy IV (DS) • **35**


The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

CREATIEF MET GUITAR HERO

Internet is echt een onuitputtelijke bron van even onzinnige als funny huisvlijt. Neem nu deze fotoshopjes met Guitar Hero als lijdend onderwerp. Hilarisch toch?





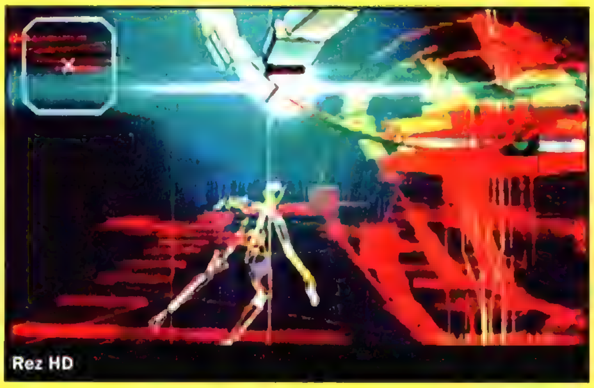


TOP 5 GAMES WAARIN JE DRONKEN BETER BENT

Bij de PU zijn we gek op maffe tests. Wouter is zelfs op die manier aan zijn baan gekomen. Dus de top 5 'games waar je beter in bent als je katjelam bent' van de Amerikaanse website 1UP drukken we graag af. Met de toevoeging aan onze jeugdigere lezers dat je dit natuurlijk niet thuis moet gaan doen. Plus de waarschuwing dat consoles en kots heel slecht samengaan.

❶ **Break Out - Atari 2600**
Alhoewel het bij deze blokjesgame op hand-oog coördinatie aankomt, is de befaamde 'zone' nog belangrijker. Lam kun je je gewoon beter in de blokjes inleven en dus beter scoren.

❷ **Rez HD - Xbox 360**
Opnieuw is de zone hier van wezenlijk belang.


Rez HD

Ladderzat snap je die lijntjes en kleurtjes ineens veeeel beter. (zie screen)

❸ **Guitar Hero - PS2 / Xbox 360 / PS3**
Ja, hand-oog coördinatie blijft belangrijk, maar de alcohol neemt wel alle remmingen weg en dus voel je jezelf ineens heel stoer met dat stuk plastic in je hand.

❹ **WarioWare: Smooth Moves - Wii**
Deze game wil je alléén spelen als je lam bent, zo stom is ie.

❺ **Phoenix Wright: Ace Attorny - DS**
Sowieso werken point & click adventures een stuk beter met een flinke slok op. Je voelt je dan immers een stuk minder snel gefrustreerd als je minuten lang wezenloos in het rond klikt.

EINDELIJK! OOK NINTENDO GAMES ZETTEN AAN TOT GEWELD

Dat games tot geweld aanzetten, dat verhaal kennen we nu wel en we kotsen erop. Niet bewezen en dus kul. Dat vond de Amerikaanse satirische krant the Onion ook en zij lanceerden het bericht dat de Wii zou aanzetten tot fysiek geweld tegen dieren. Want wat voor signaal geeft Miyamoto af als je in zijn games de hele tijd achter lieve konijntjes aan moet zitten en ze vervolgens met je Wii-stick voor hun fluffy oortjes moet zwiepen? En versterkt Nintendo games ook niet latent homofiel gedrag bij de jonge gamers die allemaal massaal elfje spelen, besnord in een tuinbroek rondhupsen of zich in groene tights hullen?
Laat Jack Thompson het maar niet horen.



POWERSPY

- Ondanks het feit dat men er nog niet in geslaagd is een echte megakaskraker à la World of Warcraft op te zetten, gaat Codemasters voorlopig door met het ontwikkelen van MMORPG's.
- Gratis tip van de Powerspy voor de Codies: mik op China. De groei van online gaming daar is gewoon griezelig te noemen. Volgens kenners zal de markt van een omzet van 1,6 in 2007 naar 3 miljard groeien in 2010. Belangrijkste reden voor dit succes is vooral dat Chinezen bijna allemaal buitenshuis gamen in cafés en graag vluchten voor de werkelijkheid.
- Wat de Powerspy ook zou doen in een land waar de staat grotendeels bepaalt hoe je je leven leidt.
- De games die populair zijn in China kent de Powerspy overigens niet en het lijkt hem sterk dat iemand hier wel wakker ligt van Fantasy Westward Journey & Zhengtu Online.
- Vraagje van de Powerspy: kun je in een van die games ook de aanhangers van de Dalai Lama afmaken? Of zijn we nu politiek incorrect bezig?

NIEUW GAME-EVENT IN NEDERLAND

GROOT, GROTER... GROOTS! LEVE GAMELIFE!

De Nederlandse gamer krijgt in de laatste week van november een nieuw game-event voorgeschoteld onder de naam Gamelife. En het gaat een waar spektakel worden. Maar echt!

››› Gamelife schotelt je vanzelfsprekend de bekende ingrediënten voor. En dus kun je in twee hallen weer helemaal losgaan op de nieuwste games, de leukste competities, goodiehunts en boothbabes (dat laatste dan wel voorzichtig).

De belangrijkste gamebladen Power Unlimited, GMR en |N|Gamer en Neerlands enige gameprogramma op tv Gamekings doen allemaal aan Gamelife mee, en dus is de kans groot dat je jouw favoriete redactieleden weer ergens in de hallen tegen het lijf loopt.

SPEKTAKEL
Maar Gamelife biedt meer. Zo zijn de TMF-Awards weer terug, zal eSports een zeer belangrijke rol gaan spelen, halen we een aantal internationale top gamers en developers naar ons land en werken we aan een groot visueel spektakel op het hoofdpodium en andere plekken in de hallen.
We zijn al druk bezig met de voorbereidingen, en alles wijst erop dat Gamelife het vetste game-event gaat worden dat jullie ooit hebben meegemaakt!



POWERSPY

- De toekomst van de PU is zo langzamerhand wel gegarandeerd nu Jan opnieuw een prachtige zoon op de wereld heeft gezet. Zijn naam is Sebastiaan.
- En, nee, zelfs na heel lang nadenken kunnen wij in die naam geen link met de game-industrie vinden.
- Wel zijn de eerste weddenschappen al gesloten dat een van de twee zoons van Jan later gaat daten met de dochter van Steven.
- Rock Band is een enorme hit in de VS. MTV, voor een deel eigenaar van de game, maakte onlangs bekend dat er inmiddels meer dan zes miljoen songs zijn gedownload in de Rock Band shop.
- Leuk voor hen, maar hier is de game nog steeds niet uit en publisher EA kan en wil ook nog niet aangeven wanneer dat dan wel het geval zal zijn.
- Bij de PU wachten we in ieder geval met smart op de komst van het complete muziekinstrumentenpakket zodat we los kunnen gaan in het testhok.
- Iedereen... op J.J. na dan. Die vertikt het om als drummer met elf jaar scholing, constant naast de maat te [illegible].
- Volgens hem heeft dat niks met het ontbreken van enig maatgevoel van zijn kant te maken, maar met het feit dat je bij het slaan niet zozeer op de muziek moet letten, maar op de icoontjes op het beeldscherm. En die zitten niet noodzakelijkerwijs spot on op de maat.
- J.J. vreest dan ook dat er dankzij Rock Band een hele generatie drummers gaat opgroeien die live steevast lekker in een ander ritme zit te rammen.
- Die andere muziekgame rust niet op zijn lauweren: Guitar Hero komt binnenkort met een DS-versie. De game zal met een soort van Guitar Grip komen zodat je toch nog 'iets van een gitaar' in je hand hebt. Want om nu meteen een hele gitaar bij de DS-game te stoppen, dat druist toch een beetje tegen het idee van een 'handheld' in.
- EA heeft The Sims 3 aangekondigd en daar is de Powerspy erg blij mee, om anders wel de melkkoe die The Sims 2 heet, want haar uiers waren inmiddels helemaal droog gemolken. Zelfs een fantast als de Powerspy kon geen [illegible] voor een nieuwe add-on meer verzinnen.

LEUKE MEUK

Bij een console zit uiteraard een controller, maar wat als je er een tweede bij wilt? "Dan ga je naar de winkel en haal je er een!" Ja, hè, hè... dat is lekker makkelijk. Maar naast Microsoft, Sony en Nintendo zijn er heel veel andere partijen die controllers aanbieden.

Zo kregen we laatst de Nyko Zero Wireless PlayStation 3 controller binnen en aangezien die een paar bijzondere features heeft, willen we jullie die niet onthouden.

1. De PS3 controller met rumble van Sony zelf is nog steeds niet uit hier in Europa, de Nyko controller kent echter dubbele vibratiemotoren dus lekker trillen en schokken in games die dat ondersteunen.
2. De afwerking is solide. Geen goedkoop rammelend plastic maar goede materialen die lekker in de hand liggen. Backlit LED knoppen zijn een pluspunt als je in het donker wilt gamen.
3. De controller komt met losse oplaadbare batterijen, maar ook met een optioneel extra batterijenvak voor een nog langere gamesessie; een slordige 25 uur maar liefst! Uiteraard doet ie het draadloos net zo goed als wanneer je het USB snoertje in de PS3 prikt

De controller kost 69 euro. Dat is niet goedkoop, maar je hebt dan wel een fraai afgewerkte, zeer complete, rumble PS3 controller die vooral voor gamers met wat grotere handen heel lekker speelt.



De bal ligt nu bij Sony want het feit dat die Dual Shock 3 controllers hier nog steeds niet beschikbaar zijn, is eigenlijk van de gekke...

Helemaal als het nieuws klopt dat In Amerika de Dual Shock 3 inmiddels te koop is.

"VERDIEN GELD, EN SCHRIJF EEN KORT VERHAALTJE OVER HOE GAMES JE HEBBEN AANGEZET TOT GEWELD."

- Britse krant doet aan diepgravende journalistiek.

MARIO IS EEN LELIJKE GAST

Wat krijg je als je de kop van Mario 3D realistisch gaat renderen? Inderdaad, iets heel engs.



Nu begrijpen we ook waarom Nintendo nooit echt in de realistische 3D werelden is gestapt. Je zou er maar naast in bed liggen...

COMMENTAAR

WAAROM WORDT CONDEMNED 2 NIET "CONDEMNED"?



J.J.

Onlangs moest ik voor Nieuwe Revu een stukje schrijven over Bully. De game was net uitgekomen op de Wii en Xbox 360 en volgens de redactie betrof het een game "die echt niet kon en nu dus toch uitkwam".
En daar hadden ze gelijk in. De game kon inderdaad niet... voor mensen die zware epilepsie hebben. Net zoals alle andere games. Maar ik moest hen teleurstellen in hun verwachting dat Bully echt zwaar over de schreef ging qua gameplay; dat dit de Manhunt van de middelbare school zou zijn.
Dus maakte ik een verhaal waarin ik kopte dat Bully zo op de EO kon worden vertoond en dat de gemiddelde rector van een VMBO liever leiding gaf op de Bullworth Academy dan op zijn eigen school, waar het bezit van een mes tegenwoordig net zo normaal is als van een agenda.
Als je Bully gespeeld hebt, lach je je echt kapot om al die ophef. Is dit nu de game waar al die politici zo zwaar over vielen? Het heftigste wat je kan doen, is een rotje naar je leraar gooien en dat deed ik vroeger al. Nou ja, ik bond zo'n trekbommetje aan zijn stoel en ja, dat is volkomen fout. Meneer Spilker, ik bied u bij deze alsnog mijn welgemeende excuses aan.
Die hele ophef sloeg dus als een slappe snikkel op een slagroomtaart, en het is wat mij betreft het zoveelste voorbeeld waaruit blijkt dat politici en mainstream pers echt de shit weten van games.
Men hoort wat, of ziet wat (de hele ophef over Bully was gebaseerd op een mix van een paar screenshots, een statement van Rockstar dat de hoofdrolspeler op school moest zien te overleven en de reputatie van Rockstar zelf, en dus niet op een speelsessie!!!) en struikelt vervolgens over elkaar heen om als eerste 'foei' te kunnen roepen. Het liefst op de voorpagina. Zielig gewoon!!!
En dan kreeg ik deze week Condemned 2 binnen. Een hele vette game met een flinke dosis geweld



en schrikeffecten. Netjes 18+ gelabeld door uitgever Sega. Een game die ik iedereen van 18 jaar en ouder



kan aanraden en waarvan ik ook durf te stellen dat elke ouder die dit zijn minderjarige kind laat spelen goed gestoord is.
Deze game gaat vele malen verder dan Bully en komt vele malen dichter in de buurt van Manhunt... maar je hoort en leest er niks over. Gelukkig maar, want ik wil geen slapende honden wakker maken, maar het toont wel weer eens aan dat de mainstream pers totaal niet bijhoudt wat er uitkomt en wat er nu precies in die games gebeurt.
Of zou het uitblijven van commentaar op Condemned 2 het gevolg zijn van het feit dat politici en journalisten eindelijk geleerd hebben van hun fouten? Dat kan toch niet waar zijn...

COMMENTAAR

RED FACTION GUERRILLA WORDT BEDANKT!


MAARTEN

In PU 3 schreef Jan na een bezoek aan de studio van Volition Games een viertal pagina's over Red Faction Guerrilla. Ik heb de game inmiddels uitgebreid mogen spelen en kan niet anders zeggen dan dat ik onder de indruk ben.
Het is niet eens het verhaal of de setting waar ik zo enthousiast over ben; de game heeft iets anders bij me losgemaakt. Het sleutelelement: destructie! Alles kan tot appelmoes geslagen worden. Alleen gebeurt dat hier niet op een manier zoals we die kennen in veel games: iets ontploft en de onderdelen gaan via een animatie uit elkaar, maar blijven in principe nog wel hetzelfde, al dan niet iets beschadigd.
Nee, het is anders, nieuw, beter! Elk pand of complex in de game is namelijk echt "gebouwd". Een plafond rust op vier muren die elk weer ondersteund worden door een aantal pijlers. De hoekpunten zijn bijvoorbeeld extra belast. Wat gebeurt er als je twee muren kapotslaat met een grote hamer? Dan zakt het geheel een beetje in, en wordt het onstabiel. Sla je nog een keer, dan stort alles in, zoals het hoort.
Rijd je met een vrachtwagen tegen een muur aan? Dan ram je er doorheen zoals dat in het echt ook zou gebeuren. Gooi je een sticky granaat tegen een plafond, dan knal je er een gat in. Precies zoals je dat verwacht als je het in het echt zou doen.
Dit is mogelijk omdat de engine continu berekent hoeveel en welke punten van het gebouw nog intact zijn en de zwaartekracht hierbij een grote rol speelt. Het klinkt eigenlijk heel logisch, maar in videogames is dit een nieuw verschijnsel.
En hier begint dan ook mijn probleem met deze derde Red Faction game. Want na de presentatie en speelsessie ben ik gewend geraakt aan deze nieuwe manier van destructie en zwaartekracht in een game. Nog geen half uur later was ik dan ook totaal teleurgesteld in Saints Row 2 waar ik met een auto tegen een muur reed en er van afketste alsof m'n bolide een biljartbal was. Zo werkt dat dus niet. Die muur moet kapot! En die auto ook! Het huis moet misschien zelfs een beetje inzakken, zoals in Red Faction!
Lekker! Nu ga ik bij elke volgende game daar een beetje op zitten letten! Bedankt Guerrilla!



WIN! EEN Wii + MARIO KART!

Sinds 11 april ligt Mario Kart voor de Wii in de winkels. Misschien dat sommigen van jullie al naar de lokale gameshop zijn gerend, maar wie dat nog niet gedaan heeft, moet onderstaande maar eens even lezen. Uuuuh, eigenlijk geldt dit ook voor iedereen die Mario Kart al heeft, want een Wii'tje winnen is nooit weg natuurlijk!
Oké, een prijsvraag voor iedereen dus!
Wij geven namelijk inderdaad een splinternieuwe Wii weg, compleet met die vette racer van Mario en z'n vriendjes!
Om voor deze dikke prijs in aanmerking te komen, moet je eens even heel diep na gaan denken (het mag pijn doen).
De vraag is:

Welke wapens/voorwerpen zou jij graag nog in Mario Kart tegenkomen, naast de reeds aanwezige bananen, koopa schilden, sterren, bliksem, mushrooms en veertjes. En hoe zou dat dan moeten werken?



Schrijf het allemaal zo gedetailleerd mogelijk op of, beter nog, maak er een vette foto of dope filmpje van!
Stuur je inzending o.v.v. Mario Kart, op naar:

PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL

(voor de mensen die een filmpje willen maken, post hem bijvoorbeeld op YouTube of MSNvideo en stuur ons de link!)
De winnaar komt sowieso met z'n bakkes in de PU en op **WWW.PU.NL** en je krijgt natuurlijk die fantastische prijs! Kom maar naar beneden en sla je slag...

POWERSPY

- Ruim tachtig cosplayers hebben in Londen een record cosplaying gezet voor het Guiness Book of Records. Het mini-eventje was mede georganiseerd door Vivendi, waarvan de Engelse bazin de deelnemers een hart onder de riem stak door verkleed als Spyro op te komen dagen.
- Power Unlimited wil dit record graag verbeteren en PU-Chief Niels heeft zich al aangemeld om mee te doen als game-karakter. Hij zal verkleed gaan als een lid van het GTA IV publiek dat op straat loopt.
- Ubisoft is duidelijk geweest: Haze is voor eens en voor altijd een PS3 exclusive. De Powerspy kan het allemaal geen hol schelen, als was hij exclusief voor de magnetron, als die game nu maar eens uitkomt!
- Het casual gamer-virus waar de Powerspy persoonlijk een beetje hardcore van wordt, waart hevig rond. Zo heeft Ubisoft aangekondigd dat ze geen echte hardcore shooters als de allereerste Ghost Recon meer zal maken omdat het publiek hier te beperkt voor is.
- Dus weer een uitgever die meent dat casual gamers vooral easy shit willen spelen. Terwijl de Powerspy van mening is dat mensen gewoon goede games willen spelen. Het best argument hiervoor is dat de best verkochte games ooit: Gran Turismo, GTA Vice City en Super Mario, toch niet bepaald 'easy shit' waren, maar gewoon steengoed, zodat iedereen ze wilde hebben. Maar ja, de Powerspy zal wel weer gek zijn.
- Het is natuurlijk logisch dat developers een paar maanden na de launch van hun game alweer gaan praten over wat er allemaal beter kan bij de productie van het nieuwe deel, maar het verpest wel een hoop lol die je mogelijk op dat moment nog met je spel hebt.
- Neem nu Bioware, dat nu al roept dat de sidequests van Mass Effect 2 nu echt inhoud gaan krijgen. Fijn en bedankt jongens!!! De halve redactie was juist Mass Effect opnieuw aan het spelen om al die sidequests aan te pakken...
- Goed bericht. BioShock 2 is aangekondigd en zal in 2009 uitkomen. Voor al diegenen die Bioshock nog niet hebben gespeeld: ga je eerst kapot schamen en ren dan naar de winkel om te kijken of de game nog ergens in de budgetbak te vinden is.

POWERSPY

- De toekomstige PS3 firmware update zal er voor gaan zorgen dat je een Blu Ray film van je PS3 kan overzetten naar je PSP. In een standaard resolutie that is.
- Waarom je dat nu weer zou willen, een Blu Ray film kopen en die in plaats van op een knoepert van een scherm in full HD, afspelen op een klein schermpje in een normale resolutie, waarbij je ook nog de kans hebt dat de batterij vlak voor het eind op is, zou de Powerspy niet weten.
- Dat de Wii groot is en veel invloed heeft, weet de Powerspy, maar dat er nu ook mensen zijn die trouwkaarten maken met henzelf als Mii erop gaat wel erg ver.
- Is een beetje als een Ducati-motor kopen en dan de moter er uithalen en er trappers op zetten.

10 REDENEN WAAROM ER ZOVEEL CRAP OP DE Wii VERSCHIJNT

❶ Concurreren met Nintendo heeft toch geen zin
Er zijn maar weinig spelontwikkelaars die spellen kunnen maken die kwalitatief kunnen wedijveren met die van Nintendo. Dus waarom zou je daar je best voor doen?

❷ Ongeïnformeerde consumenten
Wat maakt het uit als je game keiharde onvoldoendes scoort in de gespecialiseerde media, als die media je doelgroep toch niet onder ogen komen?

❸ Wii Sports en Wii Play
Als Nintendo gigantisch kan scoren met beperkt opgezette spelletjes, dan willen andere ontwikkelaars dat natuurlijk ook wel eens proberen.

❹ Bekende technologie
Om games voor de Wii te maken, kun je prima uit de voeten met de computers die je vijf jaar geleden ook al gebruikte. Een grote plus voor elke gemakzuchtige ontwikkelaar.

❺ (Mogelijke) positie van Wii als marktleider
Het is traditie dat het marktleidende systeem op de meeste 'shovelware' kan rekenen. Je pakt liever een half procent van de grootste dan van de kleinste aantallen.

❻ Nieuwe consumenten zijn minder kritisch
Mensen die nog niet veel games hebben gespeeld, zijn in het algemeen minder kritisch dan mensen die al heel veel games hebben gespeeld, waardoor ook matige spellen een zekere mate van bestaansrecht krijgen.

❼ Spelbesprekers zijn niet representatief voor het Wii-publiek
Spelbesprekers baseren hun beoordelingen vaak op criteria waar de gemiddelde consument zijn schouders over ophaalt - wat spelontwikkelaars overtuigt van hun recht aan geen enkele normering te voldoen.

❽ Gameplay over graphics
Dat Nintendo fantastische gameplay verpakt in eenvoudige graphics, motiveert andere ontwikkelaars om waardeloze gameplay in eenvoudige graphics te verpakken, want wie ziet het verschil?

❾ De geschiedenis van Nintendo
Door weinig imposante posities van N64 en GameCube, zijn de grote spelontwikkelaars het simpelweg niet meer gewend hun beste games op Nintendo-systemen uit te brengen.

❿ De tijd
De plotselinge revolutie zorgt voor verwarring en plunderaars. Hopelijk leidt het verstrijken van de tijd tot zich beter informerende consumenten en dapperder ontwikkelaars.

PRIJSVRAAG

DOE MEE EN WIN EEN TRIP!

WIN EEN GEHEEL VERZORGDE TRIP NAAR DE TOKYO GAME SHOW 2008



Ja, je leest het goed! De Xboy's hebben in het kader van de lancering van Ninja Gaiden 2 een vette prijsvraag uitgeschreven, en je zou gek zijn als je er niet aan meedoet. Wie wil er nou niet drie dagen geheel verzorgd naar Tokyo met twee dagen toegang tot de Tokyo Game Show? Wat moet je doen om kans te maken? [illegible] Zet dit filmpje vervolgens op bijvoorbeeld YouTube, MSNVideo of Dailymotion en stuur ons de link.

Heb je nou een bierbuik tot aan je tenen, of ben je zo lenig als een bejaard nijlpaard, dan vinden wij het ook prima als je je vriendin of zus de hoofdrol in je filmpje geeft. Of eigenlijk vinden we dat sowieso wel beter!

Om je vast een beetje op weg te helpen, kun je bij ons een gratis [illegible] aanvragen. Trek deze niet gewoon aan, maar maak er een ninja masker van, zoals Florian hier laat zien, of hopelijk beter (volgens ons is dat ook geen Ninja zwaard. Florian – red).

Mail dus eerst voor het T-shirt je naam en adres naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl
Onder vermelding van: Ninja Gaiden 2 T-shirt
En stuur vervolgens het linkje door naar:

PRIJSVRAAG@POWERUNIMITED.NL, ONDER VERMELDING VAN: NINJA GAIDEN 2 VIDEO

NINJA GAIDEN

De beste inzendingen komen op onze site te staan, en daar kun je op stemmen. Check ook **WWW.PU.NL** voor meer informatie over deze actie!

COMMENTAAR

DE VEILIGE KEUZE VAN DE WCG


JAN

Recentelijk zijn de games van de WCG 2008 editie bekend gemaakt. PC gaming speelt nog steeds de hoofdrol maar ook op de Xbox 360 kan gestreden worden voor eremetaal (en de daarbij horende smak euro's).
De lijst met games is behoorlijk voorspelbaar en vooral op het PC front zien we weinig verschuivingen. Sterker, de organisatie speelt duidelijk op safe. Laat ik de lijst er eens bij halen...
Op de PC kunnen de cyberatleten straks gaan spelen met: Half-Life: Counter-Strike 1.6, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne, Command & Conquer 3: Kane's Wrath, Age of Empires III: The Asian Dynasties, FIFA Soccer 08, Need For Speed ProStreet, Carom3D en Red Stone.
Voor de Xbox 360 worden dat Halo 3, Project Gotham Racing 4, Guitar Hero III: Legends of Rock en Virtua Fighter 5.
Wat valt op? Maar liefst vier RTS titels dit jaar, waaronder ik Asian Dynasties echt een vreemde eend in de bijt vind. Waar is Warhammer 40K gebleven? En waarom niet Company of Heroes, om maar eens een topper te noemen? Grootste misser vind ik persoonlijk het niet opnemen van Call of Duty 4; toch wel de populairste game van 2007. Het spel wordt tot op de dag van vandaag nog massaal verkocht en online spelen complete volkstammen die game. Bovendien is CoD 4 zowel op PC als op consoles een gigantisch succes.
De organisatie negeert dus een ideale esports game die bovendien een groot publiek aan zich zou kunnen binden.
Wil een dergelijk evenement groter groeien, dan moet men veel onafhankelijker games kunnen kiezen en moet men weten wat er leeft onder de gamers. Ieder jaar maar weer diezelfde veilige titels, maken dat de interesse in ieder geval niet zal groeien. Je trekt opnieuw dezelfde mensen aan.
En echt, het negeren van Call of Duty 4 is een enorme gemiste kans!


Call of Duty 4 ontbreekt. Een gemiste kans.


Project Gotham Racing 4. Logische keuze.


FIFA 08. Een inkoppertje


StarCraft: Brood War. Geen verrassing.

POWERSPY

- Bij de Amerikaan McPherson werden onlangs zijn Xbox 360 en laptop gestolen. Hij meldde het voorval aan de politie en hoorde er niks meer van. Op een gegeven moment hoorde hij dat zijn laptop bij een lokale tweedehands winkel werd aangeboden en dat de dader zichtbaar was op de beveiligingscamera's. Ook op basis van deze gegevens deed de politie shit.
- Even later kreeg McPherson een voicemail van de dief met daarop het aanbod zijn 360 terug te kopen. De idioot bleek zijn eigen nummer te gebruiken en dus was zeer snel achterhaald om wie het ging. Helaas deed de politie met deze gegevens ook niks.
- [illegible] gegevens vervolgens op het internet en vanaf dat moment had de dief geen leven meer. Mailbox, voicemails, post, hij werd van alle [illegible]
- En je raadt het al, toen kwam de politie wel in actie... tegen McPherson.
- [illegible] zorgt namelijk voor een [illegible] heeft er namelijk voor gezorgd dat je in deze game op de PS3 met de Master Chief en de Gears of War mannen kunt spelen.
- Op z'n minst apart is de benaming die men in de VS gegeven heeft aan het offensief waarmee Nintendo de Wii-Fit aan de man en vrouw zal brengen: de Wii Fit-zkrieg.
- De baas van Midway, David Zucker, heeft de zak gekregen. En als je de verliescijfers van de uitgever bekijkt, begrijp je waarom. Midway heeft 300 miljoen dollar verloren sinds 2004 en het aandeel Midway is 79% minder waard dan bij de start.
- Er zijn er voor minder uitgevlogen.
- Toch leuk dat de Powerspy af en toe [illegible] verlagen. En zie...
- Char heeft er dus een concurrent bij. Mocht je dus nog met overleden [illegible] praten, mail dan naar redactie@[illegible]

- En dan tenslotte voor alle PU-chicks en metroseksuele lezers: Namco komt met een game waarin je heel hard met je stylus over de gespierde buikjes van allerlei kekke jongemannen moet wrijven. Duel Love is een zogenaamde rentai game (romantic game) waarin het de bedoeling is dat de karakters verliefd op jou worden.
- De Powerspy heeft al vernomen dat er bij de PU kaarsen in de kerk zijn gebrand opdat deze game niet naar Europa komt. Want wie dit moet testen heeft weer drie jaar aan imagobuilding nodig.

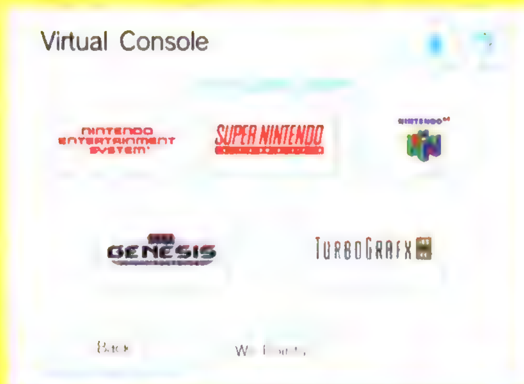
TIJD VOOR

De rook trekt op, de Wii-revolutie heeft zich voltrokken. Een gestage vloed van miljoenen dollars en euro's stroomt richting Japan, Iwata eet kreeft als ontbijt, en met voorjaarstoppers als No More Heroes en Mario Kart horen we ook de hardcore even niet meer klagen. Proficiat Nintendo, revolutie geslaagd. Maar nu is het tijd voor Wii+!

» Nee, we hoeven nog geen echte opvolger van de Wii (al zijn we erg nieuwsgierig naar wat dat gaat worden), want dat is een beetje lullig voor al die mensen die nog maar net met gamen (op de Wii) zijn begonnen.
Wat we willen is een nieuwe versie van hetzelfde systeem, die dus exact dezelfde software kan afspelen. Maar dan met een paar extra's. Of eigenlijk één extra...

BEPERKT GEHEUGEN

Ons verlangen wordt gevoed door dat zeer beperkte systeemgeheugen van de Wii. Al na een half jaar hadden we die zuinige 512 MB gevuld met Virtual Console-games, kanalen en save-bestanden. Dit betekent dat we telkens oude games moeten wissen als we weer eens wat nieuws willen downloaden. Natuurlijk kunnen die oude games later weer gratis gedownload worden, en is het ook mogelijk om ze weg te schrijven op een SD-kaart, maar dat kost tijd, moeite en gedoe. Terwijl dat Wii-kanalenmenu nu juist zo fantastisch is omdat je snel, moeiteloos en zonder gedoe je spelletjes kunt kiezen.



REËEL PROBLEEM

Het is minstens zo fantastisch dat Nintendo speciale kanalen aan het Wii-menu toevoegt voor games als Wii Fit, Zelda, Mario Kart Wii en Smash Bros. Maar het probleem van het ruimtegebrek wordt hierdoor alleen maar groter.
Het ruimtegebrek is niet langer een issue voor een enkele koopzieke klager in de woestijn, maar gewoon een groot probleem, waar iedere Wii-bezitter mee te maken heeft of zal krijgen. Helemaal als we later dit jaar ook nog eens nieuwe games moeten gaan downloaden, via het in Japan reeds begonnen Wii Ware. We merken nu al dat we bepaalde klassieke

VETTE AKTIE!

Grand Theft Auto IV

GTA IV ACTIE! DOE MEE EN WIN

LAAT JE ARRESTEREN DOOR PU

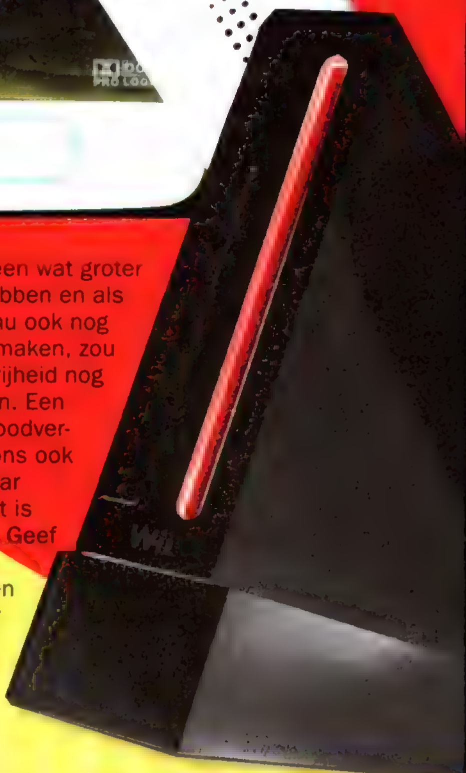
EN WIN EEN EXCLUSIEVE GTA IV XBOX 360!

Ja, je leest het goed! Je loopt de komende maand de kans door een van onze redacteuren op straat gearresteerd te worden. Wat moet je namelijk doen? Plak de GTA IV sticker die bij deze PU zit op je step, fiets, auto, tank of apache helikopter en laat deze minstens een maand zitten. Komen wij je met deze sticker tegen op straat, dan loop je namelijk het risico aangehouden te worden.
Alleen krijg je in plaats van een strenge vermaning of een vette bon, een exclusieve GTA IV Xbox 360 en GTA IV Collectors Edition mee naar huis!
Daarnaast maakt iedereen die een foto van zichzelf poserend voor zijn bestickerde vehikel naar ons opstuurt, ook nog eens kans op een vet GTA IV goodiepakket. We hoeven je daarbij natuurlijk niet te zeggen dat creativiteit (of vrouwelijk schoon – Red) op prijs wordt gesteld!
Mail je foto naar:
PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
onder vermelding van GTA IV actie.
See you on the road!



Wii+





games toch maar niet downloaden omdat ze zoveel ruimte innemen. Dat gaat ons vast ook tegenhouden om zomaar die nieuwe games binnen te halen. Niet wegens gebrek aan geld of interesse, maar gebrek aan opslagruimte.
Dat kan toch nooit de bedoeling van Nintendo zijn geweest.

RODE GLEUF

Wat zouden we nog meer verlangen van een Wii+? Nou, de mogelijkheid om DVD-tjes af te spelen lijkt ons een aardige toevoeging. De sensorbalk zou een wat groter bereik mogen hebben en als ze die Nunchuk nu ook nog eens draadloos maken, zou het gevoel van vrijheid nog nét wat groter zijn. Een zwarte Wii met roodverlichte gleuf zou ons ook wel bevallen. Maar eerlijk gezegd, dit is allemaal bijzaak. Geef ons gewoon een systeemgeheugen van 10 gig, meer verlangen we niet. Tenminste niet tot de échte opvolger arriveert.

> "IK DENK NIET DAT GAMERS DOWNLOADABLE CONTENT VOOR GTA IV WILLEN ALS ZE NOG MET DE SINGLEPLAYER BEZIG ZIJN"
>
> A'S Sc onzin.ott Steinberg vindt exclusieve downloadable content voor GTA IV onzin.

UITSLAG

LOST ODYSSEY BANDANA WEDSTRIJD

Veel lezers hebben afgelopen maand gebruik gemaakt van de mogelijkheid om een gratis Lost Odyssey bandana bij Free Record Shop te scoren op vertoon van de advertentie in de PU. Een deel van hen deed ook mee aan onze prijsvraag, waarin we vroegen een originele foto op te sturen met diezelfde bandana om.
Winnaar van de hoofdprijs werd David Makkink die inmiddels zijn Limited Japanese Edition Xbox 360 en de LO game heeft ontvangen. Ook de overige prijswinnaars hebben hun goodies reeds thuisgestuurd gekregen.



David Makkink in actie.

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

JEROEN GENIET IN DE JAPANSE BERGEN

Je zal maar Metal Gear fan zijn en op een regenachtige woensdagmiddag een telefoontje krijgen of je een paar dagen naar Japan wilt komen om het vierde deel van de MGS saga te spelen. Het overkwam Jeroen, en je begrijpt dat ie voor ook maar met iemand te overleggen, z'n paspoortgegevens al had doorgegeven aan Konami. Dat hij vervolgens drie dagen van acht uur 's morgens tot elf uur 's avonds ergens in de Japanse bergen non-stop MGS 4 moest spelen, kon hem dan ook niets schelen, integendeel...



Een reis naar Japan betekent bijna altijd een (langdurig) verblijf in Tokio. In mijn geval pakte dat echter heel anders uit. Na één korte nacht in de Japanse hoofdstad werd ik 's ochtends vroeg opgewacht door de mensen van Konami om me naar het station te brengen alwaar de Shinkansen (die super snelle trein) mij naar Nasushiobara Station bracht. Samen met nog vijftien andere journalisten van over de hele wereld, werden we daar opgehaald door een heuse Konami Super Campus bus om ons naar onze uiteindelijke verblijfplaats te brengen. We lieten de beschaving achter ons.

De busrit duurde ongeveer een uur en voerde ons door een verlaten maar schitterend landschap, om uiteindelijk aan te komen bij een hermetisch afgesloten terrein voorzien van volautomatisch beveiligde toegangspoorten. Alles bij elkaar had 't wel wat weg van een geheime basis van een crimineel mastermind uit de James Bond films. Bovenaan de heuvel, half ingegraven, lag het kantoor en na een steile afdaling over een pas aangelegde asfaltweg bereikten we het hotel met uitzicht over de vallei. Het had iets onwerkelijks, vooral omdat het hele complex leek te draaien op de energie die vrij werd gemaakt door drie windmolens en een vlakte vol zonnepanelen.

Bij aankomst werd al snel door de Konami medewerkers de insteek van de trip duidelijk gemaakt: gamen, gamen en nog eens gamen. Dit was een bootcamp, een Metal Gear Solid 4 bootcamp, met als doel MGS 4 uitspelen.

Vrije tijd was er niet, het was gamen wat de klok sloeg, van zonopkomst tot zonsondergang, slechts onderbroken door een lunch (van twaalf tot één) en een diner (van zeven tot acht) om door te gaan tot elf uur in de avond.

> "DEZE MGS TRIP WAS EEN ERVARING DIE NIEMAND MIJ OOIT NOG AF KAN NEMEN; EEN ONCE IN A LIFETIME EXPERIENCE."





METAL GEAR ONLINE

Naast MGS 4 kon ik ook nog even klooien met Metal Gear Online (MGO), die in tegenstelling tot wat er momenteel wordt beweerd, gewoon op de MGS 4 disc staat en niet als aparte game wordt verkocht. Iedereen die MGS 3 online heeft gespeeld, weet wat hem te wachten staat.
Het feit dat de game bij MGS 4 zit, betekent niet dat Konami geen model heeft bedacht om geld te verdienen. Je krijgt namelijk standaard vier maps bij MGO, en wil je meer maps dan kun je ze los in de Konami Shop kopen. Ditzelfde geldt voor personages of extraatjes om je personage mee aan te kleden. Wat wel tof is, is de mogelijkheid om te groeien in je mogelijkheden. Jouw gecreëerde personage kun je namelijk vier vaardigheden meegeven en hoe meer je gebruik maakt van die bekwaamheden des te beter wordt jouw personage hier in. Leuk extraatje zo vermoed ik, maar niets meer dan dat.

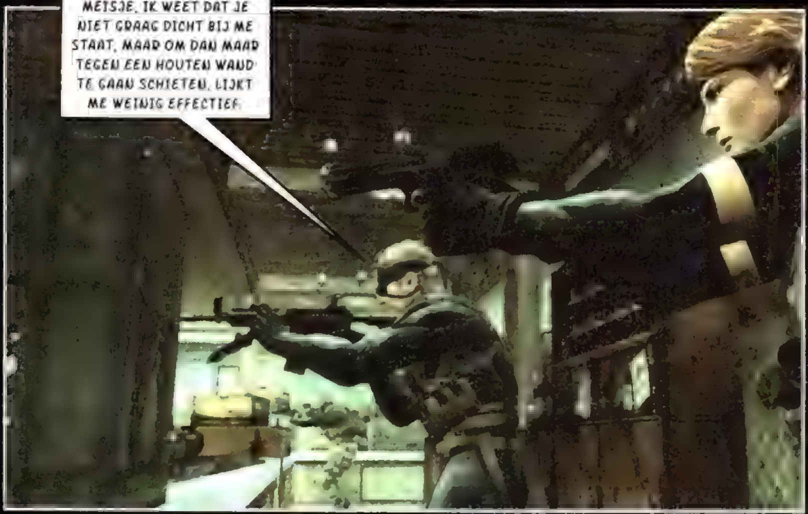




LOEIENDE MECHA

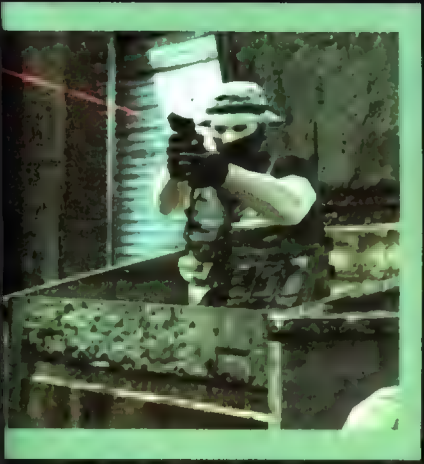
Ik mag vanzelfsprekend nog niet alles vertellen en eigenlijk wil je ook niet alles weten, je wilt het zelf meemaken.
Wat ik op dit moment wel met je mag delen, zijn mijn ervaringen met de eerste missie. Deze speelt zich af in het Midden Oosten. Waarschijnlijk heb je al enkele delen van deze setting voorbij zien komen in verschillende trailers en gameplay filmpjes op Youtube of andere websites. En laat ik maar meteen zeggen dat de kwaliteit van dit level fenomenaal is. Werkelijk ongehoord.
De missie begint met een vloeiende transitie van cutscene naar gamebeeld. Snake is net met een groep rebellen het dorp binnen gereden en is zojuist uit de jeep gesprongen.
De camera zwenkt naar een positie achter Snake en vanaf dat moment heb jij controle over de held uit Metal Gear Solid. Niet langer een fade in fade out die je uit de game haalt, maar het gaat heerlijk vloeiend allemaal.
Tijdens de eerste minuten stampen de Gekko's (die tweebenige Mecha's) enkele opstandelingen plat en binnen een mum van tijd ligt de straat bezaaid met lichamen terwijl de Gekko's langs de kapotgeschoten huizen patrouilleren.
Mijn eerste reactie was: weg hier! Maar ik heb toch even de tijd genomen om het gedrag van de Gekko's te bestuderen en verschillende manieren uit te proberen om langs ze te komen. Het toffe is dat de Gekko's absoluut geen achterlijke machines zijn. Integendeel zelfs. Op het moment dat ze je spotten, zullen ze het vuur op je openen of, wanneer je te dicht bij ze in de buurt komt, je een rake trap verkopen.
Maar helemaal vet was het om de Gekko uit te lokken tot andere acties. Zo positioneerde ik me op de eerste verdieping van een gebouw. De tweebenige Mecha gebruikte vervolgens zijn beide poten om zich aan de veranda op te trekken om zo naar binnen te kunnen kijken. Toen ik gespot werd, opende hij het vuur. Verschanste ik mij echter achter een object, dan spoorde een kleine tentakel afkomstig van de Gekko mij op, om daarna een handgranaat in mijn richting te gooien. Werkelijk fantastisch.


Ja, zoom maar even in. Alleen jammer dat ze niet dat korte rokje van gisteren draagt.



FAMILIEJUWELEN

Er speelt zich in deze fictieve stad echter meer af. De smalle steegjes en straten zijn namelijk het strijdtoneel van de PMC (Private Military Company) troepen (die allemaal dik onder de NANO zitten) en de rebellen. In de huid van Snake heb je in feite niets met beide groepen te maken, maar je kunt wel gebruik van ze maken. Door manschappen van de ene groep uit te schakelen verdien je respect van de andere groep en zullen ze je met rust laten of zelfs een helpende hand bieden.



SNAKE'S OOGLAPJE

In de filmpjes zie je regelmatig Snake met een ooglapje op. Dat is niet omdat hij een oogprobleem heeft (hij wordt wel een dagje ouder) maar het is een multifunctioneel ooglapje. Hij kan er namelijk personages mee identificeren (zijn ze aan Snake gelieerd of niet), wapens en items mee traceren maar het ook gebruiken als verrekijker of infrarood kijker.
Ook heb je ongetwijfeld MKII gezien, het kleine robotje van Otacon waarmee je tegenstanders kunt elektrocuteren. De MKII zul je echter voornamelijk gebruiken om even ongezien een gebied te inspecteren, met een druk op X ben je namelijk onzichtbaar. Tevens kun je op muren kloppen om tegenstanders weg te lokken of omgekeerd. Ook leuk is dat je tijdens de briefings die voorafgaan aan een missie, met de kleine rakker kunt rondscheuren. Zo kun je items oppikken of leuke easter eggs vinden.





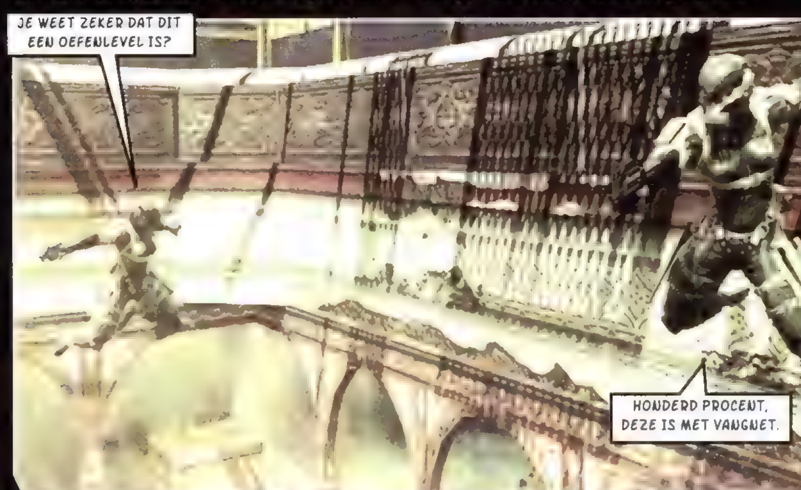


»» Misschien krijg je zo langzamerhand het idee dat MGS 4 veel meer op actie is gericht dan zijn voorgangers maar dat is niet helemaal het geval, aangezien je, met name in de wat hogere moeilijkheidsgraad, nog heel veel lekker aan het sluipen bent.
Belangrijk hulpmiddel hierbij is de OctoCamo. Deze nieuwe camouflagetechniek heeft veel weg van die uit MGS 3, zij het dat je nu niet meer zelf de juiste kleurtjes hoeft uit te zoeken. Je pak zal zich namelijk zelfstandig aanpassen aan de achtergrond.
Een soldaat besluipen gaat nu ook een stuk vlotter; niet langer volg je de militair voetje voor voetje maar kun je gehurkt op hem af lopen. Dat werkt een stuk sneller en geeft je meer kans om iemand vlug uit te schakelen en je vervolgens weer te verstoppen. Mijn persoonlijke favoriet om iemand uit te schakelen was overigens het "elektro"-mes dat Snake bij zich draagt. Wanneer deze is opgeladen kun je de vijand heel gemakkelijk met een schok knock-out slaan.
Je kunt echter ook iemand onder schot houden waarna hij zich overgeeft en jij 'm kan fouilleren. Dit is een soort contextgevoelig minispelletje waarbij je op het juiste moment de driehoektoets dient in te drukken. Doe je het goed dan zullen er items op de grond vallen. Waarna je je slachtoffer met een ferme kneep in z'n familiejuwelen bewusteloos slaa....erm knijpt. De items en wapens die vervolgens op de grond liggen (ze zweven niet meer onrealistisch) kun je nu simpelweg oppakken, waarbij je voor ieder wapen punten krijgt.

BOERENDE AAP

Dat laatste zal ik even verduidelijken. In een van de laatste trailers heb je ongetwijfeld Drebin gezien, die zwarte gast met dat blonde haar en zijn boerende aap. Deze kerel is een wapenhandelaar en zal jou voorzien van allerhande wapentuig.
Gedurende de game zul je wapens van gesneuvelde soldaten op kunnen pakken en in ruil daarvoor krijg je zogenaamde Drebin Points. Deze punten kun je op hun beurt weer inleveren bij de Drebin Shop (in het start menu) waar je wapens, munitie en andere items kunt aanschaffen. Met een paar klikken heb je alles direct in je bezit en zul je dus niet plotseling zonder

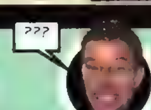




IN GESPREK MET HIDEO KOJIMA

CREATIEVE BREIN ACHTER DE MGS SERIE





Gedurende de dagen dat we daar in de schuilplaats van Hideo Kojima zaten, hebben we ook nog even met de beste man kunnen praten. Opvallend was de eerlijkheid en openheid van de man, die nu al als een van de iconen van de game-industrie kan worden beschouwd.

HK: Op game gebied ligt het vrij close bij wat ik voor ogen had. Het battlefield concept ligt vrij dicht bij wat ik wilde doen. Voor wat betreft de graphics en de grootte van de map, ben ik minder tevreden. Ik wilde grotere maps met meer mogelijkheden; destructieve gameplay om het zo maar te zeggen. Drie jaar terug toen we de trailer tijdens de Tokyo Game Show lieten zien, hadden we heel veel ideeën maar toen we begonnen met ontwikkelen liepen we tegen grenzen aan, deels door de beperkingen van de Cell processor. Niet om de PS3 af te kraken, maar we waren nog niet helemaal op ons gemak met deze next-gen console. We kunnen nog niet alles uit de machine halen wat we zouden willen. We zijn wel vooruit gegaan maar in plaats van de tien stappen die we wilden doen, hebben we er slechts drie gedaan.

HK: Ja, al na deel 3 zou ik ermee stoppen. Maar de gamers wilden meer en dan moet ik me aan hen verantwoorden. Vandaar dat ik deel 4 ook gedaan heb. Ik weet niet of er nog een nieuwe MGS game komt want nu wil ik iets heel anders doen.
Mocht de MGS saga echter doorgaan dan wil ik een wat andere rol aannemen. Meer zoals Miyamoto dat bij Nintendo doet. Ik wil nog wel produceren maar dan meer dat ik het gehele project overzie.

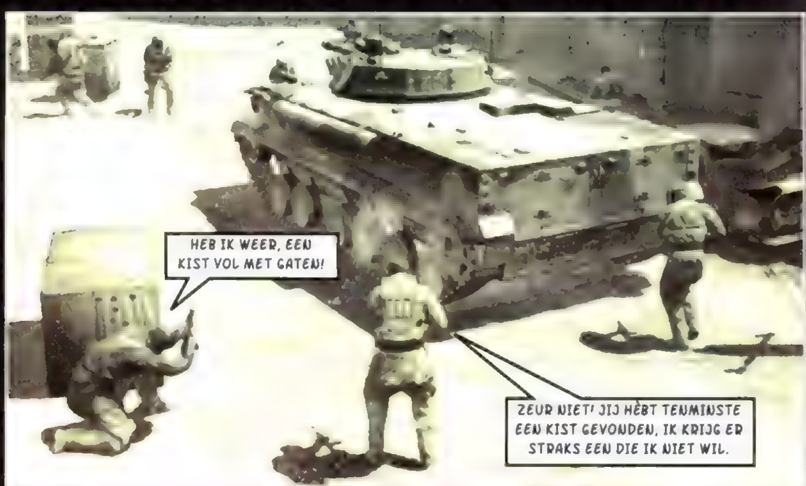
HK: In dit deel wil ik niet zozeer de speler met de personages mee laten leven, maar de speler meer terug in de tijd leiden. Wat hebben de gamers meegemaakt toen ze bijvoorbeeld MGS 1, 2 of 3 speelden?
Die reis terug naar het verleden wil ik ze niet alleen laten beleven in de cutscenes maar ook tijdens de game zelf, waarbij je wordt getrakteerd op



ammunitie komen te zitten. Daarbij kun je ook nog eens extra attributen voor je wapens aanschaffen; denk hierbij aan geluiddempers of scopes voor op je schietgerij.
Het is namelijk mogelijk om je wapens te customizen. Een simpel M4 machinegeweer kun je in een handomdraai veranderen in een wapen met behoorlijk wat extra vuurkracht. Je gooit er bijvoorbeeld een granaatwerper, een scope en een geluidsdemper op, en je hebt binnen een handomdraai een bijzonder doeltreffend multifunctioneel stukje wapentuig in handen.
De Drebin Shop heeft een behoorlijke impact op de game. Je bent namelijk minder afhankelijk van het wapentuig dat je gedurende de game tot je beschikking krijgt. Nu is het een kwestie van effe doorsparen en binnen een mum van tijd heb je dat vette scherpschuttergeweer in je bezit. Hoewel ik er bij moet vermelden dat niet alle wapens meteen bij Drebin aan te schaffen zijn. Je zult ze namelijk eerst op het speelveld moeten vinden.

FAN SERVICE

MGS 4 zit overigens vol met details waar de fans van zullen smullen. Zo zul je in de eerste missie al snel Rat Patrol tegen het lijf lopen waar Meryl het commando over voert. Binnen de gelederen van Rat Patrol vinden we Johnny Sasaki (de fans weten wel wie ik bedoel).
Ook later in de game zullen er momenten voorkomen die puur voor de fans



zijn bedacht. Te veel kan (en mag) ik er nog niet over vertellen, maar verwacht enkele hele verrassende ontmoetingen en prettige bezoekjes. Zelfs de meest doorgewinterde journalisten zaten soms te schaterlachen achter hun PS3's.
Dit alles lezende, zul je begrijpen dat ik daar in de bergen van Nasu ontzettend heb genoten. De sfeer, de game, de locatie, de mensen... alles klopte. Deze MGS trip was een ervaring die niemand mij ooit nog af kan nemen; een once in a lifetime experience.



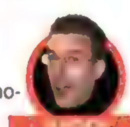
interactieve flashbacks. Op die manier probeer ik de speler terug te laten denken aan de tijd dat ze eerdere MGS delen speelden. Want je denkt bijvoorbeeld niet alleen aan MGS 1, maar ook aan de situatie waar jij je op dat moment in bevond. Toen we het concept testten op enkele mensen die meegewerkt hadden aan MGS 1, zaten ze te snikken achter de PS3. Puur vanwege het feit dat ze terug dachten aan hun situatie destijds.

HK: MGS 1 en 3 zitten wat mij betreft in dezelfde categorie, en MGS 2 en 4 zitten samen in een andere categorie. Dat heeft niets met de lengte van de tussenfilmpjes te maken maar meer met de hoofdpersonages. In deel 1 en 3 draaide het vooral om de reis van Snake en de drive om zijn doel te vinden. Snake groeide binnen die game, niet alleen wat mogelijkheden betreft, maar ook als personage. In deel 2 en 4 weet je wat het doel is en weet je wat je moet doen om dat doel te bereiken.
De stijl is ook anders. Het draait minder om het hoofdpersonage (zoals in 1 en 3) maar meer om de wereld, het strijdtoneel waarin de figuren zich bevinden.
Er zullen voor en tegenstanders zijn, daar hou ik rekening mee.

VERWACHTING

Dat MGS4 zijn hoge verwachtingen waar gaat maken, durf ik niet met zekerheid te stellen. Er zitten namelijk nog wat haken en ogen aan het geheel. Zullen de fans dit vierde deel waarderen? Ik denk het wel maar of iedereen super enthousiast zal zijn... ik hou nog een slag om de arm.

- ➕ Ontzettend mooie graphics.
- ➕ Snake is weer terug.
- ➖ Er komen, later in de game, wat typische (vervelende) Kojima momenten naar boven.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
PS3
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
12 JUNI 2008

MIRROR'S

Wie Zweden zegt, zegt ABBA, Volvo, IKEA, Alfred Nobel, Zlatan Ibrahimovic en Pipi Langkous. Maar volgens Jan moet spelontwikkelaar Digital Illusions (DICE) binnenkort ook aan dit rijtje worden toegevoegd. De Zweden hebben namelijk drie games in de maak die hun status als successtudio alleen maar zullen uitbouwen. Van Mirror's Edge is hij vooralsnog het meest onder de indruk.



Ik heb wel eens van een 'vallend schot' gehoord, maar dat was bij voetbal.

DICE is groot geworden met de multiplayer shooter Battlefield. Eerst was er Battlefield 1942, toen Battlefield 2 en vervolgens Battlefield 2142 (en dan tel ik voor het gemak die tig uitbreidingen voor ieder deel maar even niet mee).
De opvolging van deze titels en de bijbehorende add-ons past bij het uitgeefmodel van DICE's uitgever Electronic Arts maar 2008 markeert een kentering. Op een onlangs gehouden congres liet EA baas John Riccitiello namelijk weten dat studio's die overgenomen zijn door EA (waaronder DICE) meer vrijheid krijgen om zelf nieuwe projecten te starten. Dit om de creatieve geesten binnen een bedrijf te behouden. In dat licht kunnen we de nieuwe DICE games Battlefield Heroes, Battlefield Bad Company en Mirror's Edge wellicht zien. Natuurlijk zijn de eerste twee spin-offs van een bekende franchise maar ook hier steekt EA zijn nek uit (zie ook elders in deze PU).
Mirror's Edge is echter een compleet nieuwe franchise die niets te maken heeft met alles wat DICE ooit eerder heeft gemaakt.

ON THE RUN

Mirror's Edge (ME) is een action-adventure waarin het draait om klimmen, klauteren, rennen en springen. Je kruipt in de huid van Faith, een Aziatisch ogende dame die een baan als koerier heeft en leeft in een moderne, utopische stad. Aha, een soort moderne Tomb Raider dus? Nee, verre van zelfs.

Om te beginnen speel en beleef je ME vanuit de eerste persoon en ten tweede is de game geïnspireerd op free running waarbij Faith naar eigen inzicht van A naar B spurt en haar omgeving beschouwt als één uitdagende hindernisbaan. Die bewegingsvrijheid heeft Faith overigens hard nodig aangezien haar bezigheden niet helemaal legaal zijn.
Leven in het moderne Utopia heeft namelijk z'n prijs. Er is weliswaar nauwelijks criminaliteit, de levensstandaard van de inwoners in de glanzende wolkenkrabbers is hoog, maar de invloed van de overheid is alomvattend.
Een groepje mensen probeert zich te verzetten tegen de staatsterreur maar het totalitaire regiem onderdrukt alle vormen van oppositie op meedogenloze wijze.
Aangezien alles gecontroleerd wordt, ook email, telefoonverkeer en internet, zijn koeriers (beter gezegd Runners) de enige manier voor de oppositie om nog veilig met elkaar te communiceren, en daar komt Faith om de hoek kijken.

"HET DEED MIJ DENKEN AAN EEN MIX VAN FILMS EN GAMES ALS MINORITY REPORT, THE BOURNE TRILOGIE, PRINCE OF PERSIA EN ASSASSIN'S CREED."

HOOGTEVREES & MISSELIJK

Als Faith ben je uitermate lenig en snel, en is het jouw taak om je koffertje met geheime inhoud (zelf weet je als Runner ook niet wat er in dat koffertje zit) veilig af te leveren. Dat doe je via de daken van enorm hoge wolkenkrabbers. Het toffe (en bijzondere) is

BREAKDOWN

Toen jaren geleden de eerste beelden van Namco's Xbox game Breakdown de wereld in werden geslingerd, werd iedereen gek. Dit unieke action-adventure waarin je in first-person hand-to-hand combat uitvoerde, sprak tot ieders verbeelding.
Het uiteindelijke resultaat viel een tikkeltje tegen en liet maar weer eens zien hoe moeilijk het is om iets anders te doen met een dergelijke viewpoint. Of zoals we destijds schreven: "Deze game slaagt erin om fantastisch te zijn en tegelijkertijd ook verschrikkelijk kut, en dat is al een prestatie op zich."
De voortekenen voor Mirror's Edge zien er gunstiger uit, al is het met het eindresultaat van Breakdown in het achterhoofd, nog te vroeg om nu al de loftrompet te steken.





Als ik wolkenkrabbers zie, krijg ik geen hoogtevrees maar jeuk!

EDGE

JAN STIJGT NAAR GROTE HOOGTEN



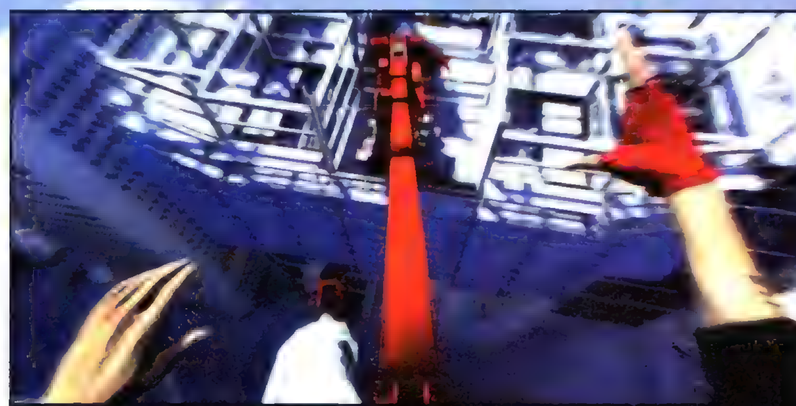
Free runners gebruiken nooit een lift maar de trap.

dat je in first-person aan het rennen en klimmen bent, en dat is wel even wennen. Ik weet dan ook zeker dat een aantal mensen dit niet gaat trekken, zeker als je ook nog eens hoogtevrees hebt. Aan de andere kant werden er vroeger mensen misselijk van shooters en daar hoor ik echt niemand meer over klagen.
Tijdens het sprinten zie je voortdurend Faith's armen en benen in beeld en dien je in tienden van seconden te beslissen of je over een buis heen jumpt of er bijvoorbeeld onderdoor schuift (dat laatste oogt erg cool, zeker in first-person) en of je links of rechts gaat.
Om de speler te helpen, lichten bepaalde kabels, een hijskraan of plank felrood op, om zo de ideale route van A naar B aan te geven. Je hebt op zich wel de vrijheid om meerdere routes te pakken maar in de praktijk zul je altijd voor de ideale weg gaan, en dat maakt de game in dat opzicht meer lineair dan bijvoorbeeld Assassin's Creed.



VAN ZESTIG HOOG NAAR BENEDEN

Erg fraai oogt voorts de first-person combat. Het is al een paar keer eerder gedaan door andere spellenmakers (zie kader) maar dat kwam nooit echt lekker uit de verf. ME probeert het opnieuw en wat ik er tot nu toe van gezien heb, smaakt naar meer.
Faith is geen vrouw van de wapens al kan ze wel een gun van iemand afpakken en zelf gebruiken. Liever trapt ze echter iemand onderuit, laat ze die verdwaasd achter en spurt weer verder.
Handige bijkomstigheid is dat je door de grote hoogte waarop je je bevindt het natuurlijk heel makkelijk is om een belager naar beneden te trappen.
Erg cool is ook de mogelijkheid dat wanneer je zelf een stukje naar beneden valt, je tijdens je val je gun nog kunt legen op een vijand.
Maar nogmaals, ME is geen shooter. Hoe uitgebreid de kungfu moves worden (of dat je die gaandeweg leert) is nog onduidelijk. Zaak is vooral om nooit stil te blijven staan en de omgeving naar je hand te zetten. Dat er af en toe een helikopter met mitrailleur op je aan het schieten is, daar moet je je dan maar even niet door laten afleiden.



Dit uitzicht tussen je benen komt me bekend voor...

MIX

De grafische stijl van ME is uniek te noemen en de schone, hagelwitte stad vormt een perfecte free running speeltuin voor Faith. Tussen het industriële wit, lichten de kritieke rode voorwerpen extra mooi op.
Overigens zal het spel zich ook indoor afspelen waarbij zaken als balkons en (rol)trappen je verder uitdagen de ideale route te pakken.
De eerste indruk die ik van ME kreeg, deed mij denken aan een mix van films en games als Minority Report, The Bourne trilogie, Prince of Persia en Assassin's Creed. Hopelijk krijgt DICE de tijd om haar nieuwste project goed uit te werken en in dat geval zie ik de game niet uitkomen in 2008.



Faith heeft 't niet zo op pijpen.

VERWACHTING

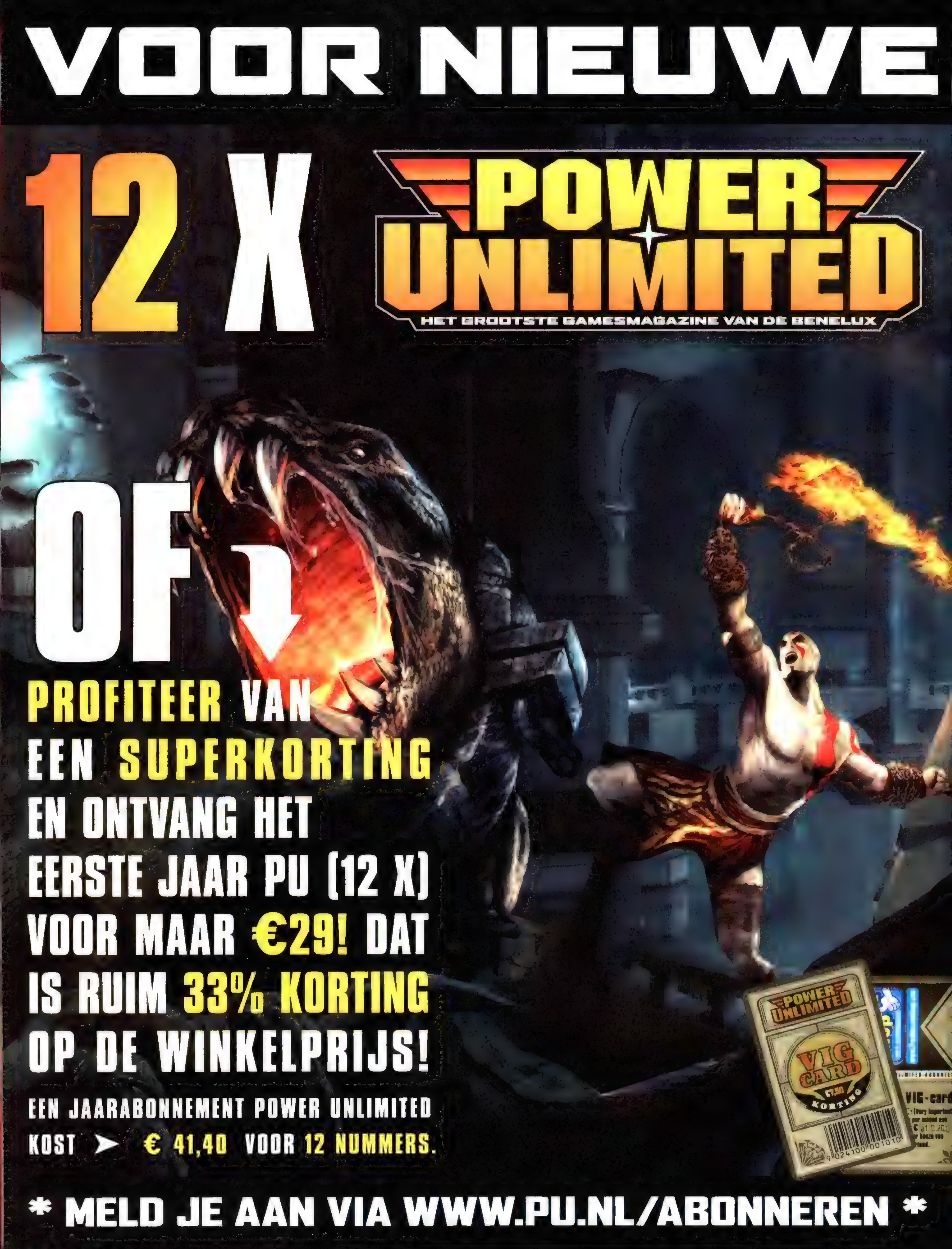
De unieke look en opzet van Mirror's Edge prikkelt en intrigeert. Het idee achter de game spreekt mij enorm aan en hopelijk kunnen we straks net zo vrij rondspurten als Altair dat over de daken van Jeruzalem deed. De million dollar question blijft natuurlijk: wat zit er in dat koffertje?

- \+ Adembenemende acrobatiek & animatie.
- \+ Adrenaline pompende gameplay.
- \+ Unieke look en opzet.
- \+ First-person kungfu!
- − Word je na een paar uur spelen niet kotsmisselijk door de motion sickness?
- − Lineaire free running?



JAN

MIRROR'S EDGE
PC / PS3 / XBOX 360
DICE / ELECTRONIC ARTS
EIND 2008


VOOR NIEUWE
12 X
POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX
OF
PROFITEER VAN EEN SUPERKORTING EN ONTVANG HET EERSTE JAAR PU (12 X) VOOR MAAR €29! DAT IS RUIM 33% KORTING OP DE WINKELPRIJS!
EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST ➤ € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.
* MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN *

ABONNEES

+ GOD OF WAR

CHAINS OF OLYMPUS

VOOR: PSP

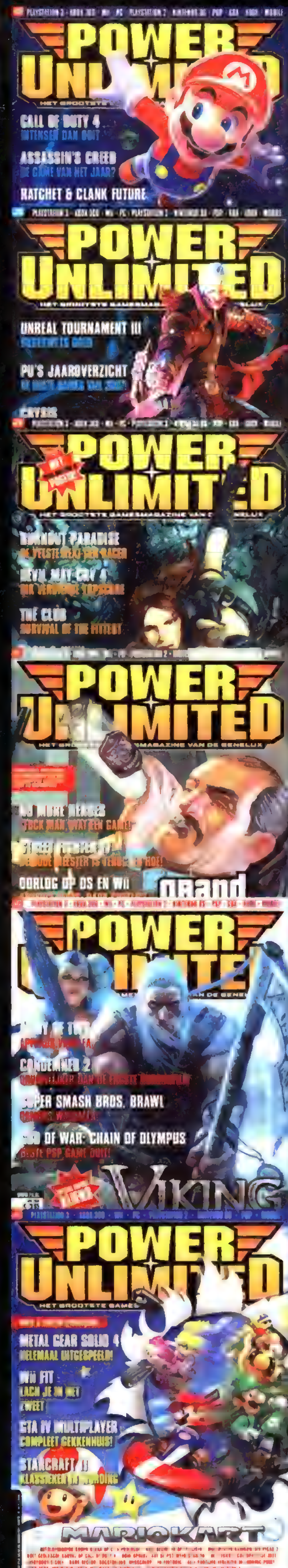
SAMEN VOOR MAAR

€61,40



VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



BESTEL 'M NU!

MIS 'M NIET DIT JAAR!



DE NIEUWE
POWER UNLIMITED
AGENDA
EDITIE 2008 - 2009

De nieuwe Power Unlimited agenda Editie 2008 - 2009
Boordevol toffe artikelen geschreven door je favoriete redacteuren, de grappigste strips, iedere week een leuk bijschrift! En speciaal voor jullie vertelt Dr. Ted hoe je het schooljaar zonder kleerscheuren doorkomt.

€ 10,95* VOOR NIET-ABONNEES
€ 8,50* VOOR ABONNEES

*excl. € 2,30 handeling- & verzendkosten

GA NAAR WWW.PU.NL/SHOPS EN BESTELLEN DIE HAP

FABLE 2

JAN GELOOFT IN SPROOKJES

Jan is een van de weinige redacteuren die nog in fabeltjes gelooft. Ed trouwens ook, maar dat heeft meer te maken met het feit dat ie elke maand weer denkt dat de redacteuren zich aan de deadlines gaan houden. Fable 2 staat in ieder geval hoog op het verlanglijstje van Jan én diens tekst kwam keurig op tijd binnen... soms is het leven net een sprookje.

Peter Molyneux is eigenlijk een soort Engelse Miyamoto. Beide gameveteranen hebben spellen bedacht die de game-industrie hebben veranderd. Ieder nieuw project van beide heren kan op voorhand rekenen op enorm veel belangstelling. Groot verschil tussen de twee is er ook: daar waar Miyamoto vooraf zeer summier is met het verschaffen van game-info, belooft Molyneux gouden bergen en voorspelt hij bij iedere nieuwe game een revolutie.





Voor Fable 2 was Molyneux echter relatief ingetogen. Beetje bij beetje voerde hij ons de afgelopen twee jaar (sappige) stukjes gameplay. Na het traject X06 (de eerste aankondiging van Fable) - E3 2007 - Game Developer Conference 2008 is het tijd om voorzichtig de eerste balans op te maken.

SAMEN DELEN

Waar ik op dit moment het meest enthousiast over ben, is de coöperatieve gameplay. De meest shooters kennen een co-op modus, maar singleplayer RPG's zijn altijd een solitaire aangelegenheid. Duh... daarom zijn het ook singleplayer RPG's, maar tussen een Fable en een MMO zit nog genoeg ruimte.

Het idee is heel simpel. Stel, ik speel al een uurtje of vier Fable 2 en Steven wandelt op dat moment het testhok binnen. Hij ploft naast me op de bank, pakt de controller en drukt op de knop. Op dat moment avonturieren we samen en delen we goud, ervaring en faam. Hoe tof is dat?

ERVARING

Een ander voordeel van een co-op partner aan je zijde is het verdienen van extra ervaring tijdens combat. De combat in Fable 2 is in basis heel simpel. B voor magie, de X-knop staat voor hakken met je zwaard en Y gebruik je om met je gun te schieten. Hoe beter je timet, hoe stijlvoller je actie in beeld komt. Dat is in singleplayer al zeer aangenaam maar als duo kun je nog meer experience points verdienen. Wanneer jij een magische ijsspreuk cast en je medeavonturier schiet een bevroren vijand daarna aan flinters, verdien je dubbel zo veel punten. Pas echter wel op dat je niet iedere willekeurige Xbox Live speler uitnodigt om met je op stap te gaan, want alle acties die jouw co-op speler doet, zijn onomkeerbaar. Wanneer je co-op buddy dus in een vlaag van baldadigheid je ingame vrouw en kind (vrouwelijke alter ego's kunnen zwanger raken in Fable 2) een kogel door het hoofd jaagt, zijn deze dus voorgoed kassie wijle. En je weet, er zwerven heel wat onvoorspelbare figuren rond op Xbox Live.

DOGGYSTYLE

Maar misschien ben jij wel het type gamer dat helemaal niet samen met een andere speler zijn avonturen wil beleven. Dan kun je altijd nog terugvallen op mens' beste vriend: de hond. Jawel, als je wilt heb je de hele game een trouwe viervoeter bij je. En al klinkt het als een verkapte Nintendogs minigame, je gaat je echt aan dit beestje hechten, of je het nu leuk vindt of niet. Net als bij een eventueel kind (iemand bezwangeren is een bewuste keuze in Fable 2) krijg je een band met dit beestje en volgt hij je, of je nu een Good of Evil speelwijze aanhangt. Ik begin spontaan te kwispelen als ik er aan denk...



"DIT WORDT ZEER WAARSCHIJNLIJK WEER EEN VERDRAAID LEUKE, CARTOONESKE RPG."

VERWACHTING

Fable 2 is typisch zo'n spel waarbij de screenshots totaal geen recht doen aan de game zelf. Je moet Fable 2 ervaren, voelen, beleven. Alleen dan kun je stellen dat dit zeer waarschijnlijk toch gewoon weer een verdraaid leuke, cartooneske RPG en vooral typische Molyneux game gaat worden.

- \+ Intuïtieve combat.
- \+ Verstrekkende co-op.
- \+ Typische Engelse look en humor.
- − Grafisch (nog) geen wauwfactor.
- − Weinig bekend over verhaallijn.


JAN

NU AL EEN REL?

Het zou zo maar eens kunnen dat er rond de release van Fable 2 een relletje ontstaat. De game huisvest namelijk zowel vrouwelijke als mannelijke prostituees. Beide typen houden zich op rond de schimmige kroegen in verschillende steden die de game huisvest, en ja, als mannelijke speler kun je naar mannelijke hoertjes en vrouwelijke personages kunnen net zo goed met dames van lichte zeden onder de wol duiken. Zou Dijsselbloem al gewaarschuwd zijn?

FABLE 2
PC / XBOX 360
LIONHEAD STUDIOS / MICROSOFT
Q3 2008

ALONE IN THE

Naar New York afreizen om in het holst van de nacht door een park te wandelen, zwervers en junks tegen het lijf te lopen met als enige wapen een zaklamp? Wie bedenkt zoiets? Maarten zag als enige het probleem niet.

De nieuwe Alone in the Dark lijkt z'n roots te zijn vergeten, en heeft meer weg van MacGyver en Splinter Cell dan van Resident Evil of Condemned. Ontwikkelaar Eden negeert dan ook de laatste delen van de serie en laat het verhaal verder gaan na deel 1 dat zich afspeelde in 1920. Op zich al bizar, want dit vijfde deel speelt zich af in de huidige tijd, terwijl we te maken hebben met dezelfde hoofdrolspeler: Edward Carnby!

WHAT HAPPENED?

Edward snapt er zelf ook de ballen van. Op het moment dat hij ontwaakt in een kamer met gestoorde artsen om 'm heen, zit hij nog zwaar onder de verdovende middelen. Net als de mannen in de witte jassen hem af willen voeren, breekt de hel los. De muren scheuren open, slokken een paar gasten op en sluiten zich weer; alsof er een beest achter het beton leeft.
Edward maakt van de mogelijkheid gebruik om te ontsnappen en gaat op onderzoek uit. Hoe clichématig dit allemaal ook klinkt: Alone in the Dark kent een enorm goede opbouw en een magistraal script.



Pijnlijk. Dit doet me weer denken aan die ene optie die de auto van Niels wél heeft en de mijne niet: stoelverwarming.

UITSPELEN ZONDER TE GAMEN

Ook bij Eden volgt men series als Lost, Prison Break, Medium en 24, zo vertelde Nour Polloni, producer van AitD me (zie screen). Vandaar dat ze ervoor hebben gekozen om het spel te verdelen in afleveringen met hoofdstukken.
Hierdoor steekt het geheel heel filmisch in elkaar. Elke aflevering start met een soort trailer en heeft veel cinematische tussenstukjes die perfect op het script aansluiten.
Om het nóg aantrekkelijker te maken voor de casual markt, kun je hoofdstukken skippen omdat je het bijvoorbeeld te moeilijk vindt. Je krijgt dan in een filmpje te zien wat er gebeurd is in het deel dat je overgeslagen hebt.
Het is een totaal nieuw ding en ik moest er een beetje om lachen, want volgens Polloni kun je de game vrijwel uitspelen zonder ook maar één seconde gegamed te hebben. Je mist dan alleen het einde. Sowieso ben je dan een pannenkoek, want een film kijken, kost je heel wat minder dan zestig euro.



> "ER IS HEEL VEEL AANDACHT BESTEED AAN HET VERHAAL, DE SFEER, DE MUZIEK EN DE INVENTIEVE GAMEPLAY."

HET EINDE DER TIJDEN

De situatie waarin Carnby zich bevindt, is even mysterieus als de rest van het avontuur dat zich afspeelt in een apocalyptische setting in en rondom het Central Park in New York.
Grappig is dat het verhaal deels gebaseerd is op werkelijke gebeurtenissen. In de herfst van de negentiende eeuw stond half New York namelijk op z'n kop door een krantenbericht dat alle beesten uit de dierentuin in het park zouden zijn ontsnapt. De Big Apple was in rep en roer en binnen no-time kwamen er verhalen los over vermiste mensen en werden er rare wezens in het park gespot. De stenen beelden in Central Park van gemuteerde beesten zijn daar nog steeds de stille getuigen van.

SMULLEN

Maar niet alleen het verhaal is intrigerend, ook de gameplay is om van te smullen! Vanwege de vrijheid die je wordt geboden, kun je helemaal opgaan in het zoeken naar oplossingen en het combineren van voorwerpen. Er zijn dan ook vaak meerdere manieren om iets aan te pakken, iemand te doden, op een schier onmogelijk platform te komen of een deur te openen.
Je kunt bijvoorbeeld praktisch alles oppakken en als wapen gebruiken en vrijwel overal op klimmen. Stoelen kun je in brand steken en zo een gesloten deur kapot fikken. Om kogels effectiever te maken, kun je benzine of alcohol bij je munitie doen, en met een zakdoek in een fles drank maak je een molotov cocktail.

MACGYVER

Het spel zit vol met hieraan gerelateerde puzzels en onwijs vermakelijke combinaties die je kunt en soms móet gebruiken.



Wat een mens allemaal niet doet om niet gesnapt te worden bij het mobiel bellen in de auto.

WIE HET LAATST LACHT...

Er gaat altijd wel wat mis tijdens een trip. Toen een journalist naar alle tripgangers mailde dat als je PES 2008 voor de PSP niet bij je had, je het vliegtuig niet in kwam, stuurde de PR manager van Atari terug: "Degene die zijn paspoort niet bij zich heeft ook niet! Haha!"
Drie keer raden wie er om half acht 's ochtends een collega met een noodgang naar Schiphol moest laten komen om z'n paspoort af te leveren. Het is dat het vlucht vertraging had...

DARK



MAARTEN GRIEZELT IN CENTRAL PARK

CONSPIRACY TOUR

Er zijn nog steeds idioten die geloven dat er daadwerkelijk iets aan de hand is in Central Park. Na een nachtelijke wandeling met een gids, geloof ik er nog steeds geen reet van. Ik heb alleen wat zwervers, junks en verlaten gebouwtjes gezien.
De Britse journalisten geloofden het ook niet, en gingen in tentjes in het park overnachten. Ik heb ze de volgende dag niet meer gezien...





Mensen die de mysteries van Central Park voor waar houden, zijn net zo goedgelovig als Patty Brard, je weet wel die Sloerie Geller.

Ik zal jullie twee voorbeelden geven. In het park staan beneden aan een heuveltje drie creeps te ouwehoeren. Naast mij bevindt zich een ijscokarretje. Ik plaats er een gasfles op en laat het karretje de helling afrollen. Zodra het wagentje bijna bij het tuig is, schiet ik de gasfles tot ontploffing en heb ik een triple kill te pakken. Het is genieten geblazen en MacGyver kijkt zijn ogen uit.
Elders in de game werd mijn weg versperd door een brandje. Door een brandblusser op een soort takelsysteem te leggen, omhoog te klimmen en aan een touw te slingeren, kreeg ik de brandblusser boven waarna ik de vlammen kon doven. Het klinkt simpel, maar je kunt er een flink tijdje mee bezig zijn.

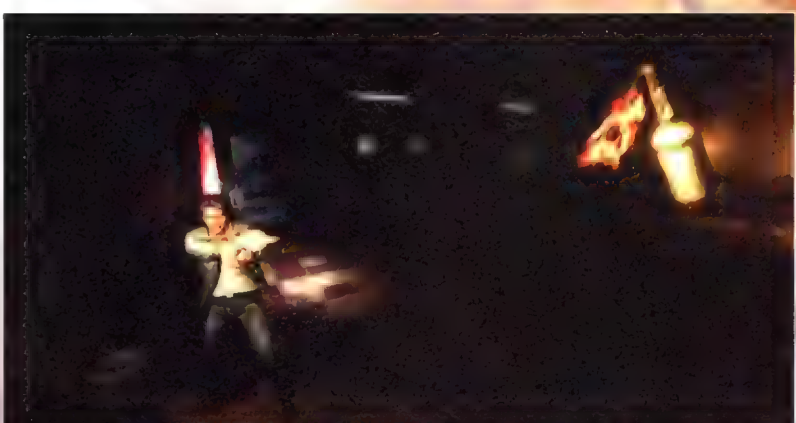
TAXI DRIVER

Tijdens je speurtocht zul je allerlei afwisselende gameplay-onderdelen tegenkomen, waaronder racen (Eden is ook de maker van Testdrive Unlimited en V-Rally).
Zo moest ik met een taxi een amulet vervoeren. De hele stad lag in puin, stenen kwamen uit de lucht vallen, gebouwen stortten in, het verkeer was een puinhoop en de grond kwam omhoog. Deels scripted, maar deels ook willekeurig en daardoor extra moeilijk. Het was één grote chaos. Op zulke momenten zou dat skippen (zie kader vorige pagina) misschien helemaal niet zo gek zijn.

Dergelijke afwijkende onderdelen zullen meer in de game voorkomen, heb ik me laten vertellen.

MEERDERE PERSPECTIEVEN

Alone in the Dark lijkt een fantastisch spel te gaan worden, maar er moet wat mij betreft nog wel een klein hobbeltje glad gestreken worden, en dat betreft de besturing. In AitD is het perspectief continu te veranderen van first-person naar third-person en vice versa. Op zich geen gekke keuze want op een smal richeltje balanceren, werkt in first-person niet. Toch leidt dit tot verwarring omdat je te maken krijgt met verschillende besturingsschema's. Laat ik als voorbeeld de rechter analoge knuppel noemen. Die dient, net als in elke first-person game, voor het besturen van de camera. Switch je echter naar third-person, dan krijg je te maken met een vast camerapunt van schuin bovenaf, en dient de analoge knuppel voor het bewegen van een voorwerp of het slaan met een wapen. Heb je geen voorwerp in handen dan kun je wèl weer rondkijken met de knuppel en dat werkte nogal verwarrend.
Toch, als men die besturing nog wat tweakt, denk ik dat AitD vooral vanwege toffe elementen als het inventieve knutselen en het extreem goed uitgewerkte script, de potentie heeft om een Gold Award binnen te halen.



Moet je dus nooit doen in een Russische nachtclub: voor de grap een molotov cocktail bestellen. Ook een glas nost met een rietje wordt niet op prijs gesteld.

VERWACHTING

Alone in the Dark steekt goed in elkaar. Er is heel veel aandacht besteed aan het verhaal, de sfeer, de muziek en de inventieve gameplay waar je je creativiteit volledig in kwijt kunt. Maar het belangrijkste, de besturing, vraagt echter nog wel wat aandacht.

- + Schitterend verhaal.
- + Inventieve gameplay.
- + Veel onverwachte plotwisselingen.
- + Prachtige muziek.
- − Verwarrende en onlogische besturing.



MAARTEN

ALONE IN THE DARK
XBOX 360 / PS3 / PC / Wii / PS2
EDEN GAMES / ATARI
MEI 2008

STARCRAFT

Vanwege de geboorte van Jan's tweede zoon (Sebastiaan) kreeg Steven de eervolle taak om in zijn plaats naar Blizzard af te reizen om StarCraft II te spelen. De volgende Blizzard reis is weer voor Jan, maar Steven moest toch even kwijt dat ook bij hem de liefde voor Blizzard inmiddels is ontloken, en deze ontwikkelaar er in hem een discipel bij heeft.



(Door: **Ztalker**)
Dit gebeurt er ongeveer als je op zaterdagnacht in het centrum iemand te hard aanstoot.

Ik zie Blizzard als de Nintendo van de PC games. Ze nemen de tijd voor hun projecten, kwaliteit staat altijd op nummer één, en ze zijn uitermate voorzichtig met de goede naam van hun grote franchises. De loyaliteit van hun volgelingen is net zoals bij Nintendo fanboys prijzenswaardig. Tegen de tijd dat we bij de review van StarCraft aankomen laat ik vanzelfsprekend Jan weer aan het woord. Hij heeft immers veel meer ervaring op RTS gebied en weet bovendien meer van het origineel. Toch denk ik dat de informatie op deze pagina's (daarom juist) erg waardevol is. Iedereen die tegenwoordig graag RTS games speelt of het origineel van StarCraft hoog heeft zitten, zal zich zonder enige twijfel op StarCraft II storten. Die hoeven al lang niet meer overtuigd te worden.

Maar er zijn uiteraard nog veel andere type gamers. Sommigen hebben de laatste jaren misschien, net zoals ik, voorzichtig een eerste stap gezet in de wereld van strategische gevechten. Ook denkbaar is dat er een grote groep gamers bestaat die zich nog nooit aan het RTS genre heeft gewaagd maar dankzij hun positieve ervaringen met World of Warcraft, tegenwoordig geïnteresseerd zijn in alle Blizzard titels. De kwaliteit van World of Warcraft alleen al, was voor mij in ieder geval reden genoeg geweest om me sowieso in StarCraft II te verdiepen.

De vraag of het vervolg op deze legendarische RTS titel geschikt is voor de massa is dus zeer interessant, en hoop ik hier (deels) te kunnen beantwoorden.

VERKOCHT

Na twee volle dagen spelen kan ik in ieder geval vast verklappen dat ik verkocht ben. Kwaliteit is kwaliteit en deze franchise geniet met reden een goede reputatie.

Voor mij als beginnende strateeg was het tempo echter wel even wennen. Dat komt met name omdat mijn eerste ervaring over een LAN was, waar ervaren journalisten als razenden van alles aanklikten (terwijl ik net een bescheiden basis had gebouwd) en met een reusachtig leger op me af kwamen denderen. Gelukkig is de actie ondanks de indrukwekkende hoeveelheid opties erg intuïtief. Het neerzetten van onderdelen van de basis en aanmaken van nieuwe units gebeurt uiteraard trapsgewijs, maar er wordt altijd duidelijk aangegeven wat de vereisten zijn voor sterkere units.

WORMTRANSPORT

Ik heb af en toe met de Terrans en Protoss gespeeld maar omdat dit tripje officieel in het teken stond van de Zerg, en het de bedoeling was deze factie in de spotlight te zetten, heb ik me dan ook vooral met dit talrijke gemuteerde tuig beziggehouden.



Een gevecht begint altijd met het bouwen van een basis en het binnenhalen van voldoende resources. In het geval van de Zerg is mutatie de basis voor het aanmaken van units, die allen beginnen als een simpele larve. Het groeien van jouw basis is gekoppeld aan het verspreiden van het ranzige goedje genaamd Creep.

Belangrijke vernieuwing bij de Zerg



BRAND NEW!

In het origineel worden de gelederen van de Terrans, Protoss en Zerg opgemaakt uit zo'n zeven tot acht units. In StarCraft II is dit aantal opgekrikt tot maar liefst dertien tot vijftien units. Echter, deze getallen zijn vooralsnog onder voorbehoud. Blizzard wil niet te veel units op ons bord gooien om het geheel niet onnodig ingewikkeld te maken.

Zo wordt de Zerg ditmaal aangevuld met Corrupters (zie screen) en Infiltrators, die respectievelijk gevallen vijanden en basissen kunnen overnemen om zo jouw leger op kosten van de tegenstander te versterken. Eveneens nieuw zijn de Roaches: snelle grondunits met een unieke regeneratiekracht. Deze units moeten dus zonder pauze worden aangevallen om te voorkomen dat gedane schade wordt hersteld. Een goede speler zal echter handig gebruik weten te maken van de mogelijkheid individuele Roaches onder de grond te plaatsen waar zij ongestoord kunnen bijkomen.

De juiste Roaches selecteren tijdens de hectische actie is een goed voorbeeld van het hoge niveau waarop deze game gespeeld kan worden, en illustreert het voordeel dat je hebt als je genoeg skills bezit om je bezig te houden met micromanagement van de units.

II

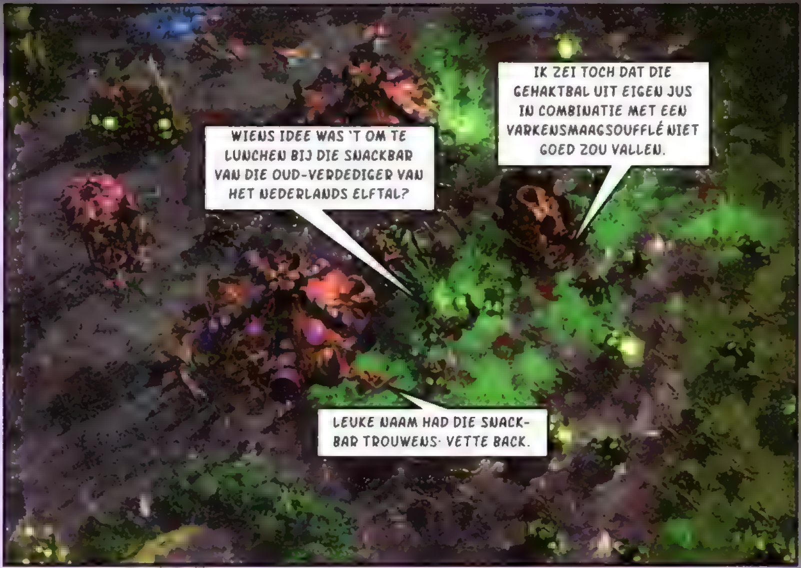
STEVEN GENIET VAN Z'N INVALBEURT

WERKEN BIJ BLIZZARD

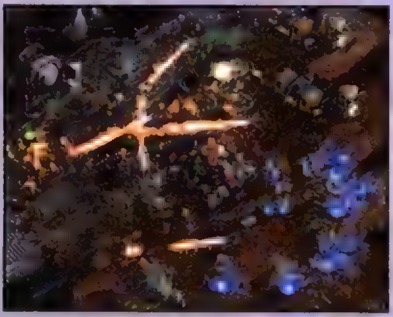
Het gaat goed met Blizzard, dat zal niemand zijn ontgaan. Ze zijn inmiddels verhuisd naar een enorm complex in Irvine, net buiten Los Angeles. En na enkele dagen op deze gewilde werkplek te hebben vertoefd, is mij duidelijk geworden dat werken bij Blizzard geen straf is.
Op de parkeerplaats is al merkbaar dat medewerkers zich niet schamen voor hun liefde voor online activiteiten, gezien enkele originele nummerplaten. De gangen zijn gesierd met uniek materiaal en een levensgrote dwerg hier en daar kan natuurlijk ook niet ontbreken.







is een uniek transportsysteem dat het door middel van wormen mogelijk maakt units bliksemsnel te verplaatsen.



DE QUEEN

Een ander hoogtepunt is de rol die de Queen inneemt in de verdediging van jouw basis. Uiteraard kan jouw leger slechts met één Queen worden versterkt maar haar arsenaal maakt haar zeer waardevol. Zij is verantwoordelijk voor het aanmaken van Creep, deelt rake klappen uit en kan sterk organisch afweergeschut neerleggen.
Door de juiste ondersteunende units te plaatsen is haar level te verhogen, hetgeen nieuwe voordelen met zich mee brengt. Een level drie Queen, het maximaal te behalen level, kan een basis die onder vijandelijk vuur ligt onmiddellijk herstellen. Dit kan fataal zijn voor een speler die net veel units heeft opgeofferd in een poging de basis in kwestie uit te schakelen.

GENIETEN

Persoonlijk spreekt de vormgeving van de Zerg mij het meeste aan, evenals de manier waarop de units werken. En dankzij de mogelijkheid om de snelheid van de actie te bepalen, heb ik rustig kennis kunnen maken met de indrukwekkende gameplay.
Het niveau waarop in de multiplayer mode gestreden gaat worden is erg hoog. Dat kan ik je nu al zwart op wit geven. Het origineel wordt niet voor niets nog steeds op de World Cyber Games gespeeld. Ik durf nu al te stellen dat StarCraft II eenzelfde lot beschoren zal zijn.
Maar er zal natuurlijk ook gewoon een dikke singleplayer campaign aanwezig zijn, die optimaal gebruik zal maken van het diepe achterliggende verhaal en de sterke setting.

LINE OF SIGHT

Als actieve inwoner van Azeroth ben ik beter bekend met het begrip Line of Sight dan me lief is. Nou ja, het is eigenlijk een haat/liefde verhouding. Het ene moment is dit gameplay mechanisme jouw beste vriend, terwijl het zonder pardon het volgende moment een mes in je rug plant. Het rondrennen om pilaren in de arena's van WoW kan handig zijn als je inkomende vuurballen probeert te blokkeren, maar tegelijkertijd tot veel frustratie leiden bij degene die de vuurballen afschiet.
De mappen van StarCraft II kennen allerlei niveauverschillen evenals obstakels die units buiten schot kunnen houden, waardoor Line of Sight een belangrijke rol gaat spelen in de plaatsing van jouw units.



VERWACHTING

Als er naast een dikke campaign tevens een matchmaking systeem wordt geïmplementeerd om de online actie in goede banen te leiden, zullen zowel veteranen als nieuwkomers kunnen genieten van de strijd tussen de Terrans, Protoss en Zerg; zelfs strategen die nog een beetje nat achter de oren zijn op RTS gebied, zoals ikzelf.

- ⊕ Drie goed uitgewerkte stijdkrachten die zowel visueel als gua gameplay onderscheidend zijn.
- ⊕ Dankzij de in te stellen speel snelheid kunnen professionele StarCraft spelers eindelijk in 3D verder.
- ⊕ De welbekende focus op kwaliteit van Blizzard leidt tot ongekende balans en uitwerking van de gameplay.
- ⊖ De game wordt uitgebracht als Blizzard tevreden is. 2009?



STEVEN

STARCRAFT II
PC
BLIZZARD
Q4 2008

WARHAMMER ONLINE:

De kogel is eindelijk door de kerk: Warhammer Online: Age of Reckoning, door de makers liefkozend WAR! genoemd, ligt komende herfst in de winkels. Ter gelegenheid van dit heuglijke feit werd er in er in Parijs een driedaags evenement georganiseerd. Orc-deskundige Jan was er natuurlijk bij.



Bij Warhammer denk ik als eerste aan de tafelbordspellen van Games Workshop. Mijn neef had vroeger honderden miniaturen die hij stuk voor stuk met de hand had beschilderd. Een tijdrovende en dure hobby, want naast de poppetjes, de verf en de penselen, kwam Warhammer pas echt tot leven op een grote tafel, bekleed met nepmos en nepbergen. Dus maakte hij menig ommetje naar de shop om ook die broodnodige spulletjes in huis te halen.
Mijn neef had hoofdzakelijk Orcs dus ik schat dat daar mijn liefde voor de groene wezens z'n oorsprong kent. De gameplay zelf vond ik wat vreemd, aangezien je met een dobbelsteen moest gooien en één voor één zetten moest doen. Tabletop regels dus. Maar hoe stoer zou het zijn om dit in realtime te spelen, dacht ik toen al.

BRONNEN & ERVARING

Ondertussen is Warhammer behoorlijk geëvolueerd. De miniaturen bestaan nog steeds en zijn nog even populair, maar inmiddels stellen de gelijknamige computergames fans in staat het alomvattende Warhammer universum in vele gedaanten te beleven, met Warhammer Online als nieuwe mijlpaal in spe.
Grootste probleem is natuurlijk dat iedereen WAR! gaat vergelijken met WoW. Twee fantasy RPG's, beide gevuld met Orcs, Elfen en Dwergen en beide zwaar beïnvloed door Tolkien's Lord of the Rings. Toch heeft WAR! meer dan genoeg eigen gameplay om in stelling te brengen. Enerzijds dankzij het rijke Warhammer universum, anderzijds door de ervaring van Mythic Entertainment, (inmiddels omgedoopt tot EA Mythic).



> "AGE OF CAMELOT MEETS WORLD OF WARCRAFT? OH MIJN GOD, WAT GAAT DIT WAANZINNIG WORDEN!"

REALM VS REALM

De vorige game van EA Mythic was het succesvolle Dark Age of Camelot dat onder meer geroemd werd om haar Realm versus Realm gameplay, en dat zien we nu verbeterd en uitgebreid terug in WAR!
Het spel kent zes rassen, drie Order en drie Construction. Dit zijn respectievelijk The Empire, The Dwarves en The Elves versus The Chaos, The Greenskins en The Dark Elves.
In Realm versus Realm gameplay worden twee aartsrivalen in multiplayer tegen elkaar geplaatst: of



WARHAMMER ONLINE: DE COLLECTOR'S EDITION

De Collector's Edition van Warhammer Online is echt een beauty! Niet alleen is ie prachtig uitgevoerd en huisvest hij heel veel extra's, de makers hebben hem ook nog eens rijkelijk bedeeld met exclusieve ingame content.

Om te beginnen is de CE ook echt limited: 5500 stuks in totaal, en we mogen blij zijn als er 500 exemplaren voor ons kikkerlandje beschikbaar komen. Krijg je er straks eentje te pakken, dan kun je genieten van:
- Een exclusieve muismat.
- Een exclusief miniatuurbeeldje van Gazbag & Grumlok (de Greenskin leaders) die je bovendien kunt gebruiken in de tabletop game.
- Prelude To War: een toffe graphic novel die de voorgeschiedenis van de Age of Reckoning vertelt.
- The Art of Warhammer Online: een 224 pagina's tellend artwork boek.
- Exclusieve ingame content bestaande uit: twaalf unieke quests, twaalf unieke items, twaalf unieke eretitels en twaalf additionele tronies

AGE OF RECKONING





The Order vertegenwoordigde. We werden echter keer op keer in de pan gehakt door The Chaos troepen die veel beter samenwerkten. Vooral de Nederlanders bedienden zich van 'een ieder voor zich en God voor ons allen' credo en daar win je in Scenarios de oorlog niet mee.
Tijdens het event heb ik ook nog een halve dag aan solitair PvE avonturieren besteed waarbij ons verschillende gelevelde karakters ter beschikking stonden. Toen ik als level 40 Witchhunter door Altdorf, de Empire Captical City liep, stond ik stil bij een café omdat het uithangbord mijn aandacht trok. Dit was namelijk de kont van een ezel! Dit soort Engelse humor is typisch voor de game en vooral bij de steden van de Greenskins zijn dergelijke grapjes schering en inslag. Maar belangrijker is natuurlijk de vraag: zou de Dorstige Ezel dan toch echt bestaan?

je speelt hier met een groep tegen NPC's (PvE) of met groepen spelers tegen elkaar (PvP), bijvoorbeeld High Elves versus Dark Elves.



Realm versus Realm gameplay valt uiteen in vier typen: Skirmish, Battlefield (gevechten met objectives), Scenario en Campaigns. Die laatste zijn het uitgebreidst waarbij je richting de vijand optrekt en hun steden tracht in te nemen en te plunderen.

PLUNDEREN

De Campaigns met daarin de Sieges zijn in mijn optiek het opwindendste onderdeel van de Realm versus Realm gameplay. Hier kun je zogezegd deel uitmaken van enorme belegeringen van de Captical Cities. Aanvallers kunnen de stad beschadigen en plunderen met behulp van ballistae, katapulten, stormrammen en kanonnen, terwijl de verdedigende partij hete olie van de kantelen kan gieten.
Spelers die tijdens hun avonturen in WAR! beroemd zijn geworden door eervolle daden (bijvoorbeeld 1000 harpyen afgeslacht) krijgen in de Captical Cities hun eigen standbeelden. Tijdens Sieges kan de aanvallende partij deze standbeelden omvertrekken en het hoofd van de desbetreffende held mee naar hun eigen stad nemen als trofee. Hoe stoer is dat?

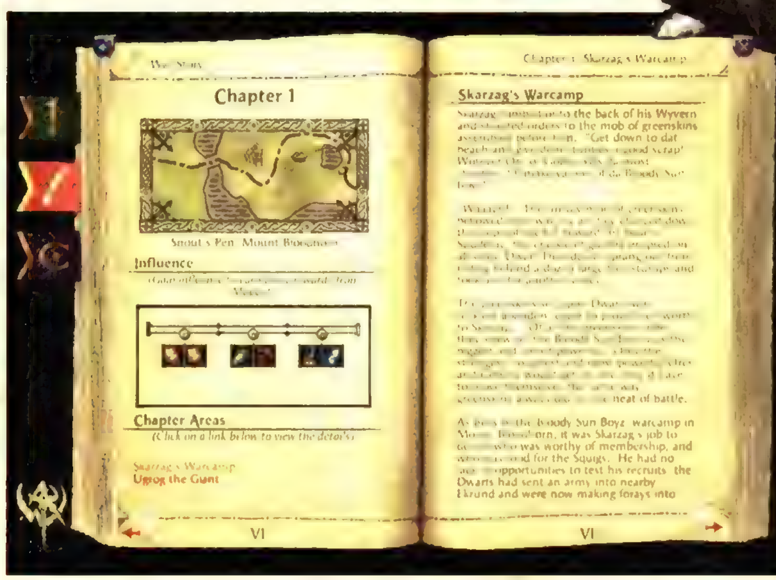
IN DE PAN

Tijdens de speelsessies in Parijs werd duidelijk dat samenwerking een must is. We speelden meerdere potjes waarbij de Benelux delegatie



om je eigen personage een nog uniekere look te geven.
Pre-orderen kan op www.war-europe.com/collectorsedition. Het pakket (inclusief game natuurlijk) kost 80 euro, en ik vind dat gezien de uitgebreide extra content best een schappelijke prijs.

TOME OF KNOWLEDGE

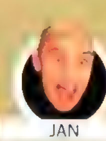


Ben je tijdens het MMO-en ook wel eens volledig het overzicht kwijt waar je bent, wat je aan het doen was en wat je nog moet doen? Voor Warhammer Online is dit ondervangen middels de Tome of Knowledge. Dit is een zeer uitgebreid naslagwerk, dagboek, logboek én encyclopedie ineen! Wanneer je een nieuw gebied binnengaat of nieuwe monsters tegen het lijf loopt, maakt de ToK er een aantekening van.
Al je queesten worden netjes opgeslagen, inclusief plaats van handeling en je vooruitgestelde beloning. Je kunt de queesten vervolgens via de ToK aanklikken zodat op je minimap het gebied en de queeste-verstrekker aangegeven worden.
Voor de gamers die meer willen weten over de wereld valt er bovendien van alles en nog wat na te lezen.
De ToK is echt een fantastisch hulpstuk. Door zijn perkamenten vormgeving die bijna 80% van het scherm beslaat - en met een muisklik weer verdwijnt - leest de info een stuk helderder en overzichtelijker dan doorgaans in (MMO)RPG's.

VERWACHTING

Age of Camelot meets World of Warcraft? Oh mijn God, wat gaat dit waanzinnig worden!

+ Realm vs. Realm gameplay rules!
+ Warhammer humor.
+ Sieges.
- Geweld gedowntuned.
- Animaties ogen soms wat stijfjes.


JAN

WARHAMMER ONLINE - AGE OF RECKONING
PC
EA MYTHIC / ELECTRONIC ARTS
HERFST 2008

NEW INTERNATIONAL

Jurjen krabde zich wel even over zijn kale bol, toen hij voor de presentatie van New International Track & Field voor de Nintendo DS werd uitgenodigd. Het leek hem niet echt een game om voor naar Engeland te vliegen, en daar bleek hij gelijk in te hebben.

Het is dit jaar alweer vijfentwintig jaar geleden dat International Track & Field werd uitgebracht. Om dit heuglijke feit te vieren, werd de Engelse studio Sumo Digital door Konami benaderd om een nieuwe versie van deze ultieme 'knoppenrammers'-game te maken.


Vrouwen leggen wel vaker de lat te hoog voor zichzelf.

AUGURKEN

Ik heb de gewoonte mijn verjaardagen te vieren met veel bier, stukjes oude kaas en schreeuwerige mensen. Als ik in een goede bui ben, trek ik daarbij ook nog eens een pot augurken open.
Zoiets had Konami misschien ook beter kunnen doen, om de vijfentwintigste verjaardag van Track & Field te vieren.
Of ze hadden een ballontocht kunnen organiseren voor vijfentwintig Konami-fans, waarom niet.
Het is volgens mij niet altijd de beste oplossing om de verjaardag van een videogame te vieren met een nieuwe versie van diezelfde videogame.
Maar goed, Konami dacht daar dus anders over, en Sumo was bereid om die game voor de DS te maken. Dan ben ik niet te beroerd om in het vliegtuig te stappen en het spelletje eens te proberen.

OOK OP XBOX LIVE

Als je na het lezen van deze preview een ontzettende behoefte voelt opkomen om een opgewaardeerde versie van het origineel op je tv te spelen, dan kun je deze voor 400 punten downloaden in de Xbox Live Arcade.


Ze tobben met hun gewicht.



AANSTEKER

Als je jonger dan vijfentwintig bent, bestaat de kans dat je nog nooit van Track & Field hebt gehoord. Als je ouder bent, is die kans nog steeds substantieel.
Persoonlijk kan ik het me nog goed herinneren hoe ik die game in de speelhal speelde, namelijk met een aansteker.
Het is bij de verschillende atletische onderdelen (hardlopen, verspringen, speerwerpen) van het origineel telkens de bedoeling om zoveel mogelijk snelheid te maken door wisselend (dus niet tegelijk) op twee knoppen te drukken. Dit kun je met je vingers doen, maar het gaat sneller wanneer je als een razende met een aansteker over de twee knoppen heen en weer ragt.
Het is een beproefde methode voor iedereen die er genoegen in schept om werkelijk ongelooflijke records te vestigen op de arcadekast.
Het is niet de methode die ik zou aanraden om New International Track & Field op de DS te spelen.

KRASSEN

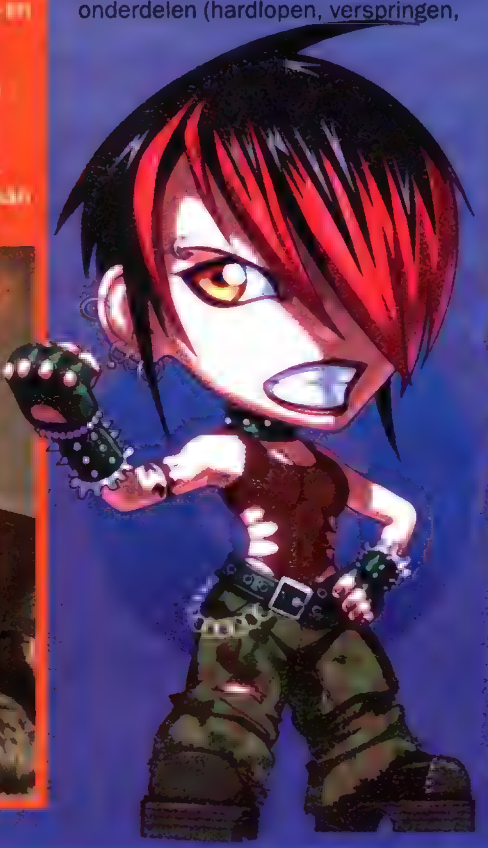
De opvallendste vernieuwing van deze versie, is dat je op bepaalde momenten in de microfoon van je DS kunt schreeuwen (of blazen) om net even wat extra snelheid of kracht te genereren.


Liggen op hun rug als ze nat zijn.

NIET IN DE HAND

Het leuke van games voor portable systemen is dat je ze waar en wanneer je maar wilt kunt spelen. Dit gaat niet op voor Track & Field. Allereerst kun je je DS tijdens het spelen niet in de hand houden – dan wiebelt teveel – en dus moet er een tafel in de buurt zijn waar je het ding op kunt leggen. Vervolgens lijkt het rossen over het scherm van achteren gezien een beetje op masturberen, dus moet je altijd met je DS naar je vrienden toe spelen.
Tenslotte moet je voor de beste resultaten in de microfoon van je DS schreeuwen of blazen, waardoor het spelletje alleen door werkelijk dappere mensen in treinen, kerken en andere openbare ruimten gespeeld kan worden.





TRACK & FIELD



Houden alleen met vallen en opstaan hun baan.



> "PERSOONLIJK VOND IK DE MINIGAMES MINDER INTERESSANT DAN HET GRATIS BIER"

De op een na opvallendste vernieuwing is dat je snelheid moet maken door met de stylus over het scherm heen en weer te raggen. Doe je dit niet met de stylus maar met een aansteker, dan bestaat de kans op krassen.
Natuurlijk blijft je scherm bij normaal gebruik, dus met de stylus, gewoon krasvrij, en om absoluut honderd procent zeker te zijn dat je geen krassen veroorzaakt, kun je ook wisselend op de A-knop en B-knop drukken om snelheid te maken.
Deze knoppenmethode bleek tijdens de wedstrijden - die in Sheffield na de presentatie en het diner werden gespeeld - de beste resultaten op te leveren.

GRATIS BIER

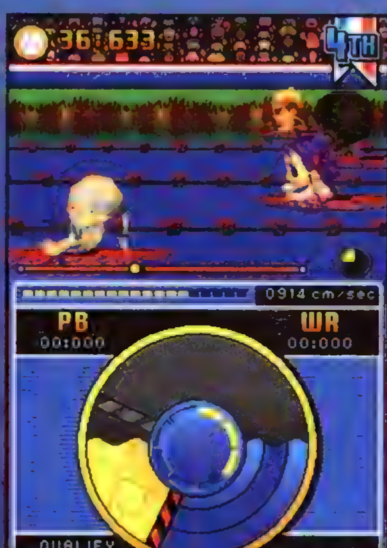
Een spitsvondige Duitse journalist had duim en wijsvinger tegen elkaar gedrukt, als bij het maken van een oké-gebaar, om vervolgens met de nagels van beide vingers als een gek over de A-knop en B-knop heen en weer te raggen.
Hij haalde op deze manier verreweg de beste scores en vloog de volgende dag niet alleen met zere vingers maar ook als trotse bezitter van een mooie medaille weer terug naar Duitsland.
Persoonlijk vond ik de minigames minder interessant dan het gratis bier, waardoor ik de volgende dag niet met een medaille maar met een kater en een vage herinnering aan een waarschijnlijk gezellige avond naar huis vloog.
Ik had ook nog een preview-exemplaar van New International Track & Field meegekregen, waarschijnlijk om op de verzendkosten te bezuinigen.
Al met al was het nog best een leuke verjaardag geworden.

DEZELFDE UITDAGING

Daarnet probeerde ik nog even plezier te beleven aan New International Track & Field, maar dat hield ik niet lang vol.
Tuurlijk, het is best een kick als je met de juiste snelheid en timing de speer een paar centimeter verder gooit dan de vorige keer, maar volgens mij was dat vijfentwintig jaar geleden leuker.
Anno 2008 valt vooral op dat oude en nieuwe onderdelen vrijwel allemaal dezelfde "uitdaging" bieden: eerst wordt je snelheid en ragvermogen beproefd, en dan moet je met de juiste timing op een knop of deel van het scherm drukken.
Ik zou de onderdelen online kunnen gaan spelen, maar ook het idee om te moeten strijden tegen een of andere onzichtbare Duitser met een zelfbedachte ragmethode spreekt me weinig aan.



En rijden anderen graag in de wielen.


Roeien het liefst tegen de stroom in.



MARIO & SONIC

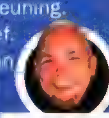
Ken je Mario & Sonic? Hun Olympische DS-spelletje is ook grotendeels gebaseerd op het originele Track & Field, maar steekt net even wat leuker en [illegible] in elkaar dan het op deze pagina's besproken spelletje. Het is nog steeds geen topper, maar als je per se een olympische game op je DS wilt spelen, is die van Mario & Sonic de betere keuze.



VERWACHTING

Track & Field stond vijfentwintig jaar geleden in de speelhal nog garant voor spanning en sensatie. Wat mij betreft hadden ze het daarbij gelaten.

- + Poppetjes zijn leuk getekend.
- + Solide online ondersteuning.
- − Gedateerd en primitief.
- − Niet beter of leuker dan de klassieker.


JURJEN

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD
DS
SUMO DIGITAL / KONAMI
MEI OF JUNI 2008

FACE THE FACTS

Er zijn vierentwintig Events (hardlopen, zwemmen, kleiduiven schieten, enz.) en zes Challenge Events (waardeloze minigames, echt om te janken zo slecht). Je kunt standaard kiezen voor acht onbekende personages, door goed te presteren kun je hier acht bekende personages uit de Konami-stal aan toevoegen (Frogger, Pentarou, Piramid Head, Solid Snake, Sparkster, Evil Rose, Simon Belmont en, jawel, Oolong uit Yie Ar Kung-Fu). De online-ondersteuning is uitgebreid en solide, check www.newtrackandfield.com als dit je interesseert.



HAZE

MAARTEN SPEELT IN EEN ROES

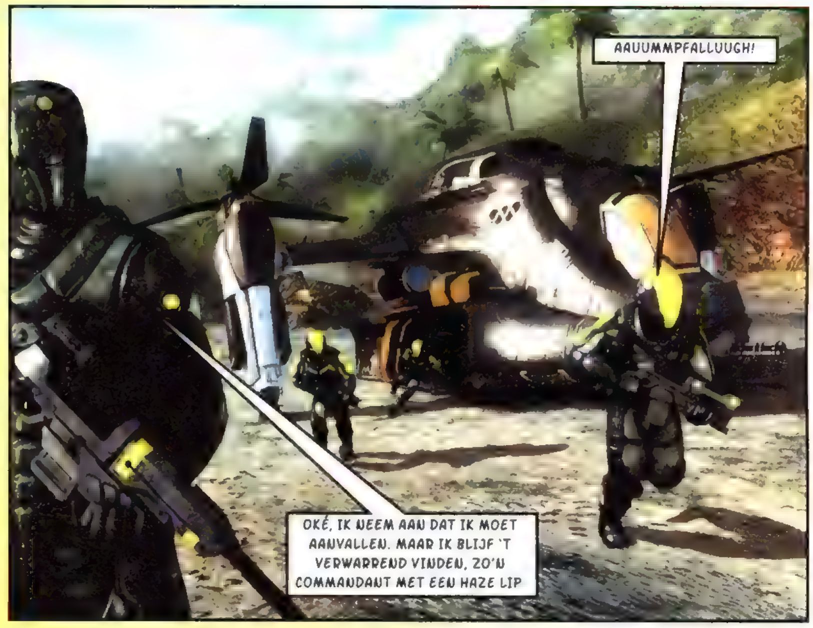
Haze is vaker uitgesteld dan Wouter (tevergeefs) cursussen Algemeen Beschaafd Nederlands heeft gevolgd, maar eind mei lijkt vooralsnog de datum waarop deze PS3 exclusive eindelijk het licht zal gaan zien. Maarten checkte in Londen alvast de co-op en de multiplayer.

Doping, speed, cocaïne, alcohol; het zijn producten waardoor je tijdelijk meer energie krijgt en de hele wereld denkt aan te kunnen. Helaas hebben al die producten ook nadelige gevolgen. Het gele goedje dat 'nectar' genoemd wordt in Haze, heeft precies dezelfde eigenschappen, met alle voor- en nadelen vandien.

HIGH

In het futuristische wereldbeeld van Haze, heeft het privéleger de Mantel Corporation de beschikking over dit energierijke spulletje. Via een op de rug bevestigde fles kunnen de professionele, zwart-geel gepantserde mannetjes zichzelf de drug toedienen. Hier worden ze zo high van als Al Pacino (Scarface) in z'n laatste minuten.
Met een flinke dosis achter de kiezen schieten ze krachtiger en kunnen ze meer lood incasseren. Hun slagvaardigheid is vertienvoudigd en zelfs het knallen met een wapen gaat harder dan zonder die gele siroop. Bovendien zien ze vijanden gehuld in een oranje gloed, zelfs als ze achter een muurtje schuilen... Ook naderend gevaar, zoals een inkomende granaat, wordt sneller opgemerkt, en alsof het allemaal niet mooi genoeg is, gaat het inzoomen ook nog eens gemakkelijker door een sticky aim en kunnen ze veel harder rennen dan wanneer ze droog staan. Je begrijpt het: dit goedje is goud waard.

"HET ENE MOMENT STA JE IN DE JUNGLE, OM EVEN LATER MET JE MAATJES EEN CONTAINERSCHIP ONDER HANDEN TE NEMEN."



KNUTSELEN MET MUNITIE

Helaas heeft deze blinkende medaille ook een keerzijde. Bij een overdosis Nectar ga je namelijk compleet flippen. Verschil tussen vijanden en teambuddies zie je niet meer en dus schiet je wild om je heen. Ook bloed of doden kun je niet meer waarnemen. En daar profiteren de guerrillastrijders van de Promise Hand weer van. Die gasten hebben het niet zo breed en zien er een stuk minder professioneel uit, maar... ze zijn creatief!
Zo past alle munitie die ze tegenkomen in elk pistooltje en kunnen ze granaten met nectar besmeuren zodat ze bij ontploffing een gele walm veroorzaken, en dan gaan die Mantel rakkers helemaal lijp.
Het offhand weapon van de Promise Hand is geen pistool maar een mes. Ook deze is te dopen in die gele shit en bij een goede worp op een Mantel Trooper, krijgt deze een overdosis voor z'n kiezen en begint ie te krijsen als een kind wiens ijsje in het zand gevallen is.





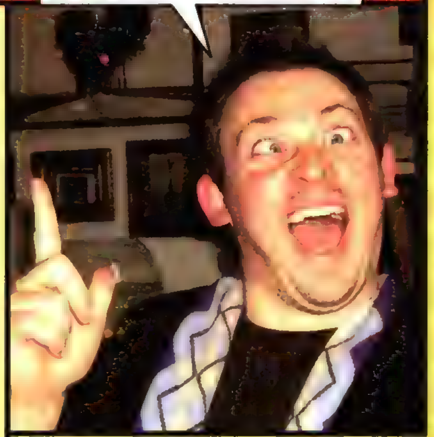
SPELEN ZONDER TE LADEN

Haze bestaat uit één level. Dat klinkt alsof de credits al na een uurtje over het scherm rollen, maar dat is zeker niet het geval.
Haze moet het vooral van het verhaal hebben, en daarom speel je het ook in één rush. Dat betekent dat de game ongeveer een speelduur zal hebben van vijftien uur en je in twaalf verschillende omgevingen terechtkomt. Het coole is dat dit allemaal feilloos in elkaar overloopt. Feitelijk spring je wel van level naar level, maar dat heb je niet door, want laadtijden zijn er niet!

MULTIPLAYER

Helaas mag ik vanwege embargo's in dit nummer nog niets vertellen over de multiplayer, behalve dat ik het gespeeld heb. Maar geen nood, vanaf 23 april (nu dus!) kun jij geheel gratis, een verslag van mijn online speelsessie op www.pu.nl checken.

IN GESPREK MET... ROB YESCOMBE, SCREENWRITER HAZE



Ik heb het niet zo op voorgeprogrammeerde interviews. Vaak is het alleen bedoeld om de ontwikkelaar gratis reclame te laten maken voor zijn product. Het levert dus zelden iets interessants op. Rob Yescombe, de screenwriter van Haze bewees dat het ook anders kan...

PU: Waar ben je als screenwriter het meest trots op in Haze?
ROB: In de game wordt op een gegeven moment een zestig jaar oude man gemarteld door een twintigjarige gast. We hadden veel van dit soort zieke ideeën bedacht, maar die zijn uiteindelijk niet gebruikt. Ik ben er best trots op dat deze er wél in is blijven zitten.

PU: Het feit dat je met Mantel troopers speelt die constant aan de drugs zitten is eigenlijk ook wel ziek, vind je niet? Heb je zelf eigenlijk wel eens drugs gebruikt? Je ziet er nogal hyperactief uit...
ROB: Nee, ik drink niet en ik rook niet.

PU: Maar dan weet je dus ook niet hoe het is om high te zijn, zoals die Mantel gasten?
ROB: Nou, mijn collega Derek Littlewood, team leider van Free Radical, gebruikt elke ochtend crack die hij van Whitney Houston koopt. Hij weet het wel.

PU: Uhm... maar jij hebt dat dus niet nodig?
ROB: Ik denk sowieso de hele dag aan Haze, ook zonder dat spul.

PU: Ook als je met je vriendin in bed ligt?
ROB: Man, ik krijg alleen maar een erectie als ik de muziek van Haze aan heb staan...

PU: Wat zou jij nou nog wel eens in een game willen doen?
ROB: Ik zou wel eens een dakloze met een hamer voor z'n kop willen rammen.

PU: Dan moet je Condemned 2 eens proberen. Trouwens, wat voor games speel je zelf?
ROB: Call of Duty 4 en Halo 3.

PU: Wil je nog wat tegen onze lezers zeggen?
ROB: Ik hou van jullie allemaal!





Voorzichtig jongen: Haze-stige spoed is zelden goed.



MENSELIJKE GUERRILLASTRIJDERS



De rebellen zetten echt alles op alles om het krachtige nectar tegen de Mantel Troopers te gebruiken. Bijvoorbeeld door dat tankje op hun rug kapot te schieten zodat ze in hun eigen nectar dampen staan te spacen.
De Promise Hand strijders zijn stukken atletischer omdat ze een snelle zij-, achter- of voorwaartse sprong kunnen maken. Stoer is ook dat een rebel een Mantel knaap van z'n wapen kan beroven. En had ik al verteld dat het menselijke Promise leger in staat is elkaar er weer bovenop te helpen nadat ze neergeschoten zijn?

Je ziet 't, elke partij heeft z'n sterke en zwakke punten. Gelukkig hoef je in de singleplayer nooit de keuze te maken, dat doet het verhaal wel voor je.
Zo ontdek je na verloop van tijd als Mantel Trooper, dat die gele shit eigenlijk helemaal niet goed voor je is en sluit je je aan bij de Guerrilla strijders. Ik zal verder niets verklappen. Dat zou zonde zijn.

CO-OP GAMEN

Een goede zaak is dat Haze co-op te spelen is. Online is de verhaallijn met z'n vieren te spelen en thuis kun je het avontuur splitscreen met twee man aangaan. Met mijn team bestaande uit drie buitenlandse gamejournalisten heb ik met beide facties in verschillende omgevingen gespeeld. Na wat beginners geklungel, werd er uiteindelijk flinke progressie gemaakt en begaven we ons door een omgeving die lijkt op Far Cry (zo'n Zuid-Amerikaanse jungle) maar de structuur kent van Halo. Het voertuig waar we alle vier in pasten en vervolgens chaos mee creëerden in een Mantel basis, was daar een mooi voorbeeld van.
Haze heeft verder echt een eigen gevoel, en de afwisseling is groot, zowel tussen dag en nacht als tussen de omgevingen. Het ene moment sta je in de jungle, om even later met je voertuig en je menselijke maatjes een containerschip onder handen te nemen. Het co-op spelen werkte vloeiend en vermijdt de vaak wat minder ontwikkelde A.I. van je computergestuurde medespelers.
Toch heeft Haze me nog niet overdonderd, maar misschien heeft dat iets te maken met de torenhoge verwachtingen die ik van Free Radical had. Voor nu kick ik even af van dat gele spul en wacht ik geduldig, én clean, op de reviewcode.





VERWACHTING

Ik zie in Haze een prima shooter, die echter op dit moment nog niet aan al mijn (hoge) verwachtingen voldoet. Hopelijk kan de reviewcode daar verandering in brengen.

+ Co-op gamen blijft fantastisch.
+ Nectar is leuk.
- Maar voor hoe lang?
- Oogt grafisch ietwat gedateerd.



MAARTEN

HAZE
PS3
FREE RADICAL / UBISOFT
22 MEI 2008

CIVILIZATION

Er zijn legio gamers die nog nooit een Sid Meier's Civilization spel hebben gespeeld. Daar gaat met Civilization Revolution absoluut verandering in komen, zo stelt Jan zelfverzekerd.

Ik begrijp het wel, die onwetende gamers die Civilization van visionair/ gameveteraan Sid Meier nog nooit gespeeld hebben. De eerste delen zagen eruit als pixelige spreadsheets, en zelfs de laatste delen, die qua gameplay top waren, zagen er in grafisch opzicht weinig sexy uit. Ik doel dan vooral op console gamers, die al nooit zoveel op hadden met PC spellen.
Een beetje kortzichtig zijn ze natuurlijk wel, die console gamers. Maar in plaats van dat Sid Meier ze naar de PC lokt, brengt hij zijn grootste meesterwerk naar de spelcomputer. Tja, als de berg niet naar Mohammed komt, dan moet Mohammed naar de berg gaan.

BETON

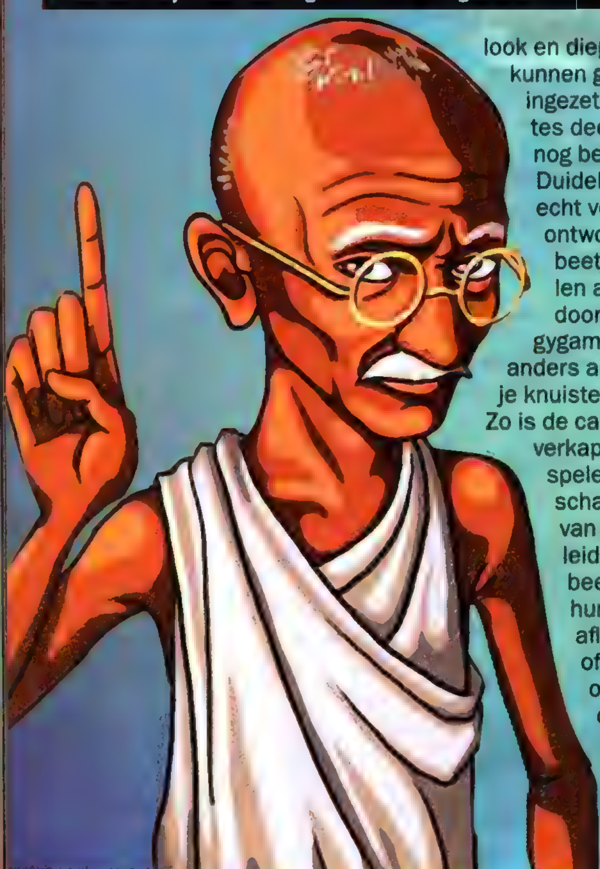
Je moet wel van gewapend beton zijn, wil je niet direct als een blok vallen voor het tekenfilmachtige uiterlijk van Civilization Revolution, dat aantoont dat een aaibare



(Door: **Roeltje**)
Later die dag werd de oorlog afgelast, want de politie ging staken.



(Door: **Shadowman**)
Inmiddels is bij Artsen zonder grenzen ook al de grens bereikt!



look en diepgang hand in hand kunnen gaan. Die stijl was al ingezet met het laatste Pirates deel maar in CR komt het nog beter uit de verf. Duidelijk is dat de game echt voor de console is ontworpen, en men zo'n beetje op alle onderdelen aanpassingen heeft doorgevoerd. Een strategygame speel je nu eenmaal anders als je een controller in je knuisten hebt.
Zo is de cartoony look ook een verkapte manier om de speler informatie te verschaffen. De personages van concurrerende wereldleiders zie je steeds in beeld en afhankelijk van hun animaties kun je aflezen of ze er slecht of goed voor staan. Een onzekere tegenstander dien je direct aan te vallen want de kans dat je van 'm wint is in dat geval groot. Bij een zelfverzekerde, starre opponent is het verstandig twee keer na te denken alvorens hem de oorlog te verklaren. Sowieso zie je door gewoon naar het scherm te kijken al veel duidelijker wat er allemaal aan de hand is. Anders gezegd: CR kent minder menu's dan de PC-serie en die menu's zijn ook nog eens aangenaam versimpeld.

EVOLUEREN

In basis is CR identiek aan zijn PC voorgangers. Door de geschiedenis heen evoluerend is het aan de speler om de wereld te veroveren en steeds dienen zich nieuwe soorten oorlogstuig en technische mogelijkheden aan. Diplomatie, strategie, spionage, research, speciale gebouwen... ze zijn allemaal weer van de partij en hebben hun impact op de gameplay.
Doe je research naar metaalbewerking, dan kun je betere zwaarden en speren maken om maar een voorbeeld te noemen. En stuur je een spion er op uit om een hoge generaal van de vijand om te kopen, dan verzwak je op die manier het leger van de tegenpartij. Binnen een paar klikken voer je de handelingen uit. Na ieder gewonnen gevecht kun je kiezen uit upgrades waarmee je je legers versnelt, dan wel versterkt, dan wel heelt enzovoorts. Het speelt allemaal een stuk vlotter en toegankelijker, alleen zijn de opties wat minder talrijk.

MULTIPLAYER

Online multiplayer wordt grootschalig ondersteund en laat maximaal vier spelers tegelijk tegen elkaar strijden. Je kunt ieder voor zich spelen, in teams van twee man opereren of één tegen één potjes afwerken. De snelle controle en de versimpelde menu's en (tot op zekere hoogte) gameplay zorgt er overigens niet voor dat de potjes ook sneller klaar zijn. Sterker, op de console kunnen speelsessies eveneens Risk-achtige vormen aannemen.

WEL DS-VERSIE, Wii-VERSIE R.I.P.

Wii spelers die zich hadden verheugd op Civilization Revolution moet ik helaas teleurstellen: de game is "voor onbepaalde tijd in de ijskast gezet". Dat is marketingtaal voor "de game komt niet meer uit".
Overigens mag je wel een DS versie verwachten die, afgezien van de uitgebreide Civilization encyclopedie (de 'Civlopedia') en een kalere grafische look, nagenoeg dezelfde content huisvest als zijn grote broers. Dat betekent dat je alle units, gebouwen, vijanden, wereldleiders, researchmogelijkheden etc. die je in het groot vindt, ook terug gaat vinden in de zakversie. Indrukwekkend.



REVOLUTION



JAN SPEELT EEN PC KLASSIEKER OP CONSOLE



(Door: **Maasman**)
Wtf 8 stukken goud! Koop daar maar een mooi duur geweldig stukje kauwgom van.

De vraag is natuurlijk, hoe lang PS3 of Xbox 360 gamers het volhouden om tegen elkaar te strijden. Op de keper beschouwd zijn online console gamers iets minder geduldig dan PC gamers dus een Quick Play mode zou als extra geen overbodige luxe zijn, denk ik. Zelf heb ik er geen enkel probleem mee, maar ik ben dan ook opgegroeid met Civ potjes die een heel weekend duurden...



KEUZES

Zowel in singleplayer als in multiplayer is het zaak voortdurend keuzes te maken. Er zijn vier bepalende factoren waarin je je kunt specialiseren en de juiste balans tussen deze vier is de sleutel tot succes. Ik hebt het over militair, economie, technologie en cultuur die allemaal hun impact hebben op de ontwikkeling van jouw rijk en volk.
In singleplayer kun je redelijk op je gemak weloverwogen keuzes maken, maar in multiplayer (zeker in een vier-speler-ieder-voor-zich match) is het zaak snel steden te bouwen, een legertje op te bouwen en een welvarende economie op poten te zetten.
De combinatie van elementen is tof. Je kan bijvoorbeeld een enorm rijke economie hebben draaien, maar een vijandelijke spion kan zo een flinke zak goud wegstelen. En een goed leger is een ding, maar als je helden-units binnen je leger brengt, geniet de rest van het leger ook van de speciale vaardigheden van je held.



(Door: **Oos**)
Ik betaal toch geen 60 eurie voor een game, om vervolgens voor 25 eurie de vrede te sluiten!?

> **"IK HEB EEN UITERMATE GOED GEVOEL OVERGEHOUDEN AAN DEZE STRATEGYSIM. EN DAT NOG WEL OP DE SPELCOMPUTER!"**

En zo biedt CR talloze spelopties en slimmigheidjes. Hieraan merk je dat Sid Meier aan het roer staat, want achter het aaibare uiterlijk gaat duidelijk een aantal decennia game-ervaring schuil.
Ik heb dan ook een uitermate goed gevoel overgehouden aan deze strategysim. En dat nog wel op de spelcomputer!

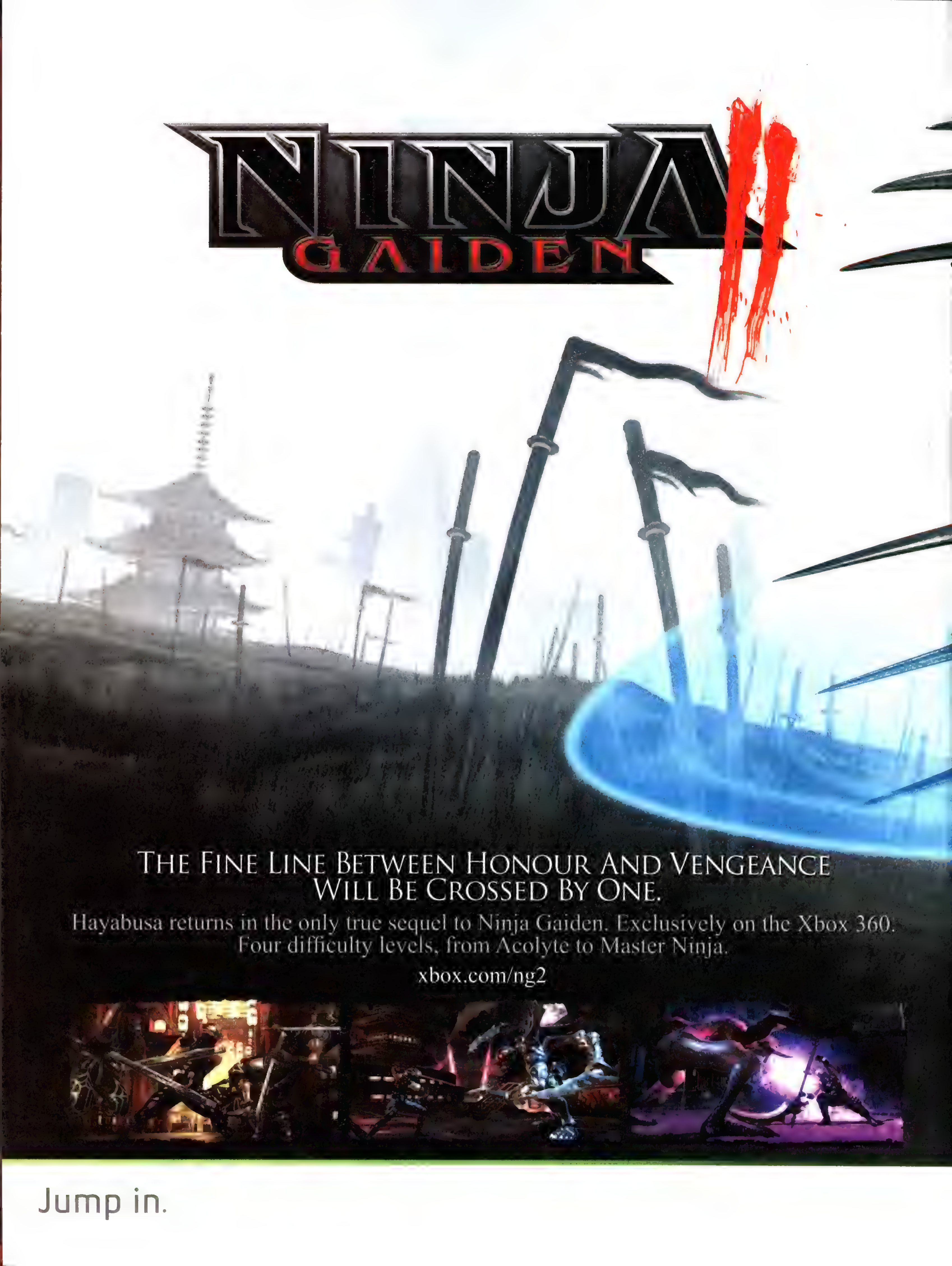
VERWACHTING

Ik denk dat Civilization Revolution een ideale entree is voor de serie op de spelcomputer. PC gamers van het eerste uur die Sid Meier op een voetstuk hebben staan, zullen het vast allemaal te simpel vinden, maar die moeten niet mekkeren. CR lijkt erg leuk te gaan worden en zich helemaal te hebben aangepast aan de eisen van de moderne tijd. En dat is ook een prestatie.

- + Fraaie, kleurrijke en komische look.
- + Heerlijke besturing.
- + Uitgebreide multiplayer.
- − Misschien te simpel voor de kenners?
- − Lengte online potjes is niet voor iedereen.


JAN

CIVILIZATION REVOLUTION
PS3 / XBOX 360
FIRAXIS / 2K GAMES
2 JUNI 2008


NINJA GAIDEN II
THE FINE LINE BETWEEN HONOUR AND VENGEANCE WILL BE CROSSED BY ONE.
Hayabusa returns in the only true sequel to Ninja Gaiden. Exclusively on the Xbox 360.
Four difficulty levels, from Acolyte to Master Ninja.
xbox.com/ng2
Jump in.

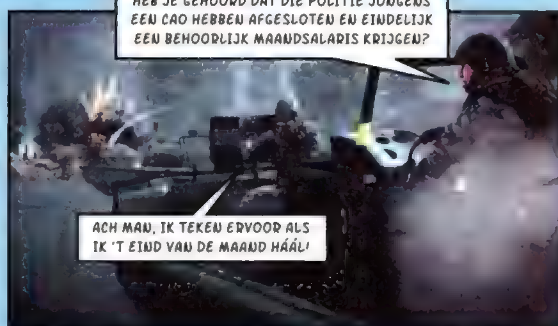

18+
www.pegi.info
Ninja Gaiden™ 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden is a registered trademark of Tecmo Ltd. Tecmo is registered trademark of Tecmo Ltd. Team Ninja and the Team Ninja logos are trademarks of Tecmo Ltd.
© 2008 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft logo, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
XBOX 360 LIVE

JAN JAAGT OP GOUD!

BATTLEFIELD BAD COMPANY

Met Battlefield 2: Modern Combat probeerde men een singleplayer ervaring in een multiplayer universum in te bedden. Dat lukte maar half. Maar Bad Company wordt volgens Jan eindelijk een echte singleplayer game in het Battlefield universum... met stiekem toch ook weer een multiplayer erin gesmokkeld. Ze kunnen het niet laten, die Zweden!





Sommige missies uit Call of Duty 4 waren zo intens dat ik na afloop echt even een paar minuten pauze moest nemen. Zeker wanneer ik alleen thuis was en met het volume op 10 het virtuele slagveld volledig in me opzoog. De inslagen van de granaten, het ratelen van de wapens en de beeldvullende explosies denderden door de speakers en dreunden nog lang na in mijn oren.

HARDE HUMOR

Bovenstaande ga je ook beleven in de singleplayer van Battlefield Bad Company. Het diverse wapentuig, inclusief een overdaad aan explosies, zorgen ervoor dat je de oordoppen maar beter in de aanslag kan houden.
Groot verschil tussen CoD 4 en BBC is dat de personages in Bad Company veel meer karakter hebben. De tolk Sweetwater, explosieven fetisjist Haggard en teamleider Sarge lopen elkaar voortdurend te dissen en de (humoristische) oneliners zijn niet van de lucht.

RUSSISCH GOUD

Het verhaal van Bad Company is losjes gebaseerd op de film Three Kings. Net als in die rolprent laten de aanwezige soldaten hun missie voor wat het is wanneer ze ontdekken dat er goud valt te halen. Russisch goud wel te verstaan, al zal de game zich ook voor een groot deel afspelen in voormalig Joegoslavië en omringende landen. De speler is groentje Preston Marlow, die veroordeeld is tot drie doorgedraaide bikkels. De Bad Company afdeling is namelijk opgericht door het Amerikaanse leger voor ongeleide projectielen die prima inzetbaar zijn voor geheime buitenlandse missies.

WEG VOORGEVEL

Op wapentuig en explosieven is in dit deel niet bezuinigd, hetgeen duidelijk tot uiting komt in de gameplay. Alles kan namelijk kapot!
Nou ja, niet alles maar wel veel. Muurtjes waar achter soldaten schuilen knal je compleet in gruzelementen maar leuker zijn gevels die je met een granaatwerper grotendeels wegblaast. Wat nou schuilen? Ook leuk is een granaatje werpen naar de onderkant van een boom, waarna de boom knakt en in zijn geheel bovenop een dak valt... waarna ook het dak half instort. Sluipschutters hebben het dus een stuk lastiger in Bad Company. Deze gameplay biedt natuurlijk legio voordelen, al gaat het niet zover dat je een compleet pand met de grond gelijk kunt maken. Toch is het leuk om niet via de voordeur een vijandelijk gebouw binnen te stormen maar gewoon een zijmuur op te blazen en zo de tegenpartij te verrassen. Uiteraard is de vijand niet te beroerd hetzelfde te doen wanneer jij en je mannen je in een huis verschuilen.
Het moge duidelijk zijn, fans van de laatste Rambo film zitten straks helemaal goed met Bad Company!



MULTIPLAYER

Ook in de multiplayer staat de jacht naar goud centraal waarbij het ene team een lading goud moet verdedigen en de ander het edele metaal moet stelen. Feit dat je veel minder kunt schuilen dan in andere shooters maakt de gameplay heerlijk explosief. Het destructieve karakter in multiplayer is echt een meerwaarde. Het zou zo maar eens kunnen dat uiteindelijk de multiplayer toch het meest beklijft, al was dat niet DICE's bedoeling.



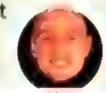


"FANS VAN DE LAATSTE RAMBO FILM ZITTEN STRAKS HELEMAAL GOED MET BAD COMPANY!"

VERWACHTING

Wordt Bad Company de vernielzuchtige game die Black had moeten zijn? Het lijkt er verdacht veel op... al gaat het spel niet zover als het recentelijk aangekondigde Red Faction Guerrilla. Desalniettemin heb ik erg veel zin om met dit prettig gestoorde gezelschap op goudjacht te gaan. Nog een paar maandjes wachten en dan kan de dorst naar vernieling reeds gelest worden.

+ Aansprekende personages.
+ Tof verhaal.
+ Eindelijk geen gescripte vernietiging.
− Vooralsnog een beperkt aantal multiplayer speltypen.
− Geen co-op mode.


JAN

BATTLEFIELD BAD COMPANY
PS3 / XBOX 360
DICE / ELECTRONIC ARTS
Q2 2008

DEADLY CREATURES



Deadly Creatures gaat over schorpioenen, tarantula's, slangen, hagedissen en meer vies gespuis. We hebben ons laten vertellen dat Maarten zich na z'n hands-on sessie meteen naar het toilet begaf. En niet om in z'n broek te pissen, want dat had ie tijdens het spelen al gedaan...

In de Wii-exclusive game Deadly Creatures kruip je letterlijk in de huid van een schorpioen die onder de grond zit en daar van alles tegenkomt.
Het spel heeft de vorm van een action adventure, en moet volgens ontwikkelaar Rainbow dezelfde angstaanjagende vibe krijgen als Resident Evil. Makkelijker gezegd dan gedaan, lijkt me.

> "HET VOELDE SOMS AAN ALSOF IK DEEL UITMAAKTE VAN EEN FUCKING NATUURFILM MET ALS THEMA 'DE MEEST RANZIGE INSECTEN'."

DONKER

De schorpioen begint volledig skilloos aan z'n tocht door donkere, ondergrondse gangetjes. Her en der komt er een lichtstraaltje door het mulle zand heen. Tussen de wortels die door de grond kronkelen, baan jij je een weg. Waar naartoe doet er eigenlijk niet toe; er is namelijk maar één route die je kunt nemen. Over lineaire gameplay gesproken. Het eerste dat ik tegenkwam was een soort pissebed. Door de A-knop in te drukken, lockte ik mijn prooi. Met de B-knop op de remote haalde ik razendsnel uit naar het arme wezentje, waarna ik met de Z-knop een harde linkse uitdeelde om daarna het klusje te klaren door weer met de A-knop op m'n maaltje te locken en vervolgens met de remote een beweging naar voren te maken en met m'n giftige staart het schildje van de pissebed te doorboren. Krooaaakk!
Een hele nieuwe ervaring, om als schorpioen te vechten. Best leuk eigenlijk.





SMERIG

Leuk, maar te smerig voor woorden. Het geluid van trippelende pootjes, de knarsende schildjes en de genadekreten van insecten in doodsnood... ik werd er gewoon misselijk van.
Op mijn route kwam ik meerdere beesten tegen, zoals spinnen, wespen, sprinkhanen, schorpioenen, fictieve misbaksels en andere lekkernijen.
Na het verslaan van een aantal beestjes leerde ik nieuwe moves, zoals een soort zweepslag met m'n staart waarmee kevers op hun zij worden gekanteld, en zo zijn er meerdere bewegingen die je al snel leert en je speelstijl zullen verrijken.

ANIMAL PLANET

Mijn eerste ervaring met dit spel speelde zich af in The Underbog, het eerste level van de tien die Deadly Creatures bevat. Het voelde soms aan alsof ik deel uitmaakte van een fucking natuurfilm op Animal Planet met als thema 'de meest ranzige insecten'.



Het is enerzijds creepy as hell, maar ook grappig om dit alles te zien vanuit het oogpunt (het is overigens wel third-person) van een schorpioen. Zo kroop ik langs een gigantische mensenschedel en lagen er oude munten die bijna net zo groot waren als ikzelf, om over die half begraven, lege fles wijn nog maar te zwijgen...
Voordat ik graven leerde, mijn laatste skill, moest ik de eindbaas van het level verslaan: een gigantische hagedis. Ik kan je alvast verklappen dat vluchten soms beter is, zelfs voor een wezen met zo'n krachtige staart als ik.
Ik heb me laten vertellen dat je later in het spel een mens als eindbaas gaat tegenkomen. En inderdaad; een mens kan heel slecht tegen de beet van een schorpioen... ✪





TARANTULA

Tijdens het spelen met de schorpioen was het vooral vechten en combo's maken geblazen. Echter, niet de hele game zul je spelen als schorpioen. Het tweede deel ben je een tarantula die veel tactischer te werk gaat. Je zult spinnenwebben gebruiken en je tegenstander besluipen als in een stealth game. Bovendien bevat dit deel van het spel veel meer puzzels.



VERWACHTING

Deadly Creatures is in ieder geval een origineel spel, want heb jij er ooit aan gedacht om vanuit een schorpioenenperspectief te gamen? Ik niet.

+ Originele gameplay.
+ Best creapy en smerig.
- Niet geschikt voor mensen die (ook) niet van insecten houden.


MAARTEN

DEADLY CREATURES
Wii
RAINBOW / THQ
SEPTEMBER 2008

FINAL FANTASY: CRISIS CORE

Echte fans zitten uiteraard nog steeds te wachten op de mysterieuze remake van Final Fantasy VII, die momenteel slechts bestaat dankzij de altijd draaiende geruchtenmolen. Maar of er een remake van dit legendarische Final Fantasy deel in het verschiet ligt of niet, diehard fans in het bezit van een PSP kunnen volgens Steven in ieder geval uitkijken naar Crisis Core.

"DIT ZOU WEL EENS DE ULTIEME RPG ERVARING VOOR DE PSP KUNNEN ZIJN."



Aan het eind van de dag heeft de Final Fantasy naam nog altijd veel waarde voor mij, en staat deze synoniem aan een ijzersterke RPG ervaring. Maar evengoed hebben de vele aftakkingen van de serie naar verscheidene consoles en mobiele platformen, er voor gezorgd dat het verschijnen van een nieuwe Final Fantasy titel een minder bijzondere aangelegenheid is geworden.

SCHITTERENDE ERVARING

Vroeger verscheen er slechts één nieuw deel per twee à drie jaar. Tegenwoordig worden er meerdere Square Enix titels per jaar uitgebracht die ergens in de verte familie zijn van het Final Fantasy universum.
Crisis Core daarentegen is een spin-off die geen twijfel laat over de uitwerking en kwaliteit. Dat de wereld en personages uit Final Fantasy VII met de grootste zorg dienen te worden behandeld, is iets waar Square Enix zich overduidelijk van bewust is geweest. Crisis Core belooft dan ook niet alleen een schitterende ervaring te worden voor eenieder die smacht naar een bezoek aan Midgar, het zou ook wel eens de ultieme RPG ervaring voor de PSP kunnen zijn.

MINDER DIEP

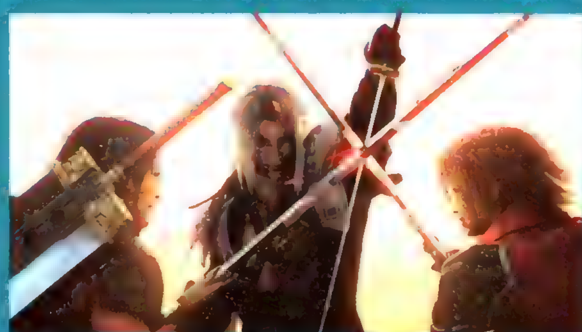
Ik vind het persoonlijk interessant om te zien of ontwikkelaars een handheld anders benaderen als zij bekende console franchises klaarstomen voor draagbaar vermaak. In het geval van Crisis Core lijkt Square Enix er van uit te gaan dat spelers op de PSP op zoek zijn naar minder diepgaande RPG gameplay. Tijdens de gevechten kun je namelijk rondrennen en aanvallen van vijanden ontwijken. Het uitvoeren van aanvallen en magie daarentegen is 'gewoon' gekoppeld aan het welbekende menusysteem. Een soort van verwaterde versie van de kruising tussen real-time en turn-based actie zoals we die in Final Fantasy XII zagen.
Verdere verwatering van de RPG gameplay vinden we in de beperking om slechts twee accessoires uit te rusten die bepaalde effecten bewerkstelligen. Extra nuance komt dan weer voort uit de terugkeer van het Materia systeem, waarmee items zijn up te graden.
Afleiding tijdens de gevechten wordt bewerkstelligd door een kansspel dat ogenschijnlijk willekeurig de kop opsteekt, en door drie dezelfde gezichten naast elkaar te krijgen (jackpot) jouw aanvallen versterkt of 'Limit Break' specials opent.

SNEL EN INTERACTIEF

Het feit dat de RPG elementen in Crisis Core iets minder nadrukkelijk aanwezig zijn dan in de gemiddelde Final Fantasy titel is niet noodzakelijkerwijs een slechte zaak. De gevechten zijn namelijk lekker snel en interactief, en voelen goed aan. Hardcore RPG fanaten zullen de focus op items en het verkrijgen van nieuwe gear waarschijnlijk missen, en als MMO speler kan ik daar goed inkomen. Echter, gezien de momenten waarop de PSP vooral wordt gebruikt, snap ik de keuze van Square Enix voor deze vorm van gameplay wel.

BEKENDE GEZICHTEN

Niet één Final Fantasy cast geniet zoveel populariteit als de helden en slechteriken uit nummertje zeven. Logisch dus dat deze prequel, die zich vele jaren voor de perikelen uit FFVII afspeelt, gevuld is met gastoptredens.
Hoofdpersoon Zack Fair werkt net als Cloud Strife voor de SOLDIER organisatie, een genootschap dat het vuile werk voor de Shinra corporatie opknapt, en onder andere Sephiroth, Yuffie en Aerith zullen hun gezicht laten zien.
Het verhaal wordt verteld met behulp van cut-scenes die gebruik maken van schitterende computeranimatie of draaien op de sterke ingame engine.
Dat FFVII fans, waaronder ikzelf, straks om die redenen al zullen smullen van deze zijde van FFVII staat vast.





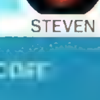
Het is altijd uitkijken voor een poema met de bokkenpruik op.



VERWACHTING

Het feit dat Crisis Core voortkomt uit het populairste Final Fantasy deel ooit, is al genoeg reden voor RPG liefhebbers om deze titel in de gaten te houden. En dankzij de hoge kwaliteit die de importversie tentoonspreidde, verwacht ik niet dat fans teleurgesteld zullen worden.

- \+ Doordrenkt met de kwaliteit die we gewend zijn van de FF serie.
- \+ Schitterende muziek en cut-scenes.
- \+ Rijke setting die handig gebruik maakt van de populariteit van FFVII.
- − Mogelijk iets te weinig aandacht voor het upgraden van items en uitrusting.



STEVEN

FINAL FANTASY: CRISIS CORE
PSP
SQUARE ENIX
1 SPELER
Q2 2008

MULTIPLAYER

GRAND THEFT AUTO IV

JEROEN SPRINGT IN HET WATER

Natuurlijk hadden we, net als jullie, graag een review van GTA IV in dit nummer gehad maar helaas kwam die game niet op tijd beschikbaar. Hou voor de actuele review PU.nl in de gaten en natuurlijk doen we, in het volgende nummer uitgebreid verslag van de game. Als troost geeft Jeroen jullie een voorproefje van de multiplayer.



"Wat moet ik met dat hoofd doen, Rich?", vraag ik een beetje in paniek wanneer ik volgens opdracht een hoofd heb opgepakt met mijn linkerbumper en de tegenstanders het vuur op mij openen.
"Gooi het in het water!", schreeuwt Richard van Rockstar iets te fanatiek door zijn headset.
"Hoe dan!?", schreeuw ik terug.
Nog harder gilt Richard: "spring er anders zelf in!"
Ik neem een aanloop en spring zo vanaf de kade het water in. Missie geslaagd verschijnt er in beeld. Rustig zwem ik naar de wal, terwijl we per telefoon een nieuwe opdracht van Petrovic binnenkrijgen. Richard scheurt weg en schreeuwt me nog na een auto te zoeken.
Ik klim aan wal en zie vanuit mijn ooghoek hoe collega journalist Youri zijn SUV vanaf de kade zo naar beneden dondert en met veel geluk op een drijvend ponton terecht komt. Snel hijs ik mezelf de kant op, trek mijn machinegeweer, lock op Youri die inmiddels uit de wagen is gestapt, en open het vuur.



Ik denk nog ff snel een kill mee te pakken, tot Youri ineens een rocketlauncher uit zijn binnenzak haalt en net voor hij zijn laatste digitale adem uitblaast, mij nog een raket als cadeautje meegeeft. Een explosie, het scherm wordt grijs en zowel Youri als ik schateren het uit.

ONGEËVENAARD

Zomaar één moment uit een vier uur durende multiplayer sessie op het Rockstar kantoor in London, en ik kan je verzekeren: dit soort momenten stapelden zich alleen maar op. We hebben een paar verschillende online modes gespeeld, waaronder de vertrouwde Deathmatch en Team Deathmatch. Leuk, maar vooral de Cops N Crooks was een van mijn persoonlijke favorieten. Hierin is een team de misdadigers en het andere de politie. Doel van de politie is duidelijk: schakel de boeven en met name de boevenbaas uit. Doel van de misdadigers is ook vrij simpel: blijf uit handen van de politie en zorg ervoor dat de baas, die willekeurig gekozen wordt, naar zijn vluchtvoertuig komt.
De grap is dat de politieagenten wel de boeven op de kaart zien, maar andersom niet. Dus als misdadiger is het zaak dat je zo snel mogelijk een voertuig probeert te bemachtigen en maakt dat je wegkomt, want de cops hoor je zonder sirene niet aankomen.
We speelden de game vier tegen vier en het was ontzettend hectisch, vooral als de shootouts op de snelwegen plaatsvonden. Er werd ander verkeer bestookt om wegversperringen op te werpen en banden werden lek geschoten om te zorgen dat de tegenstanders de macht over het stuur zouden verliezen.
Bij iedere ronde werden nieuwe tactieken uitgeprobeerd, iedereen in één wagen, met drie wagens, of simpelweg de politie bestoken met rocketlaunchers. Het was een compleet gekkenhuis dat zich afspeelde tot in alle uithoeken van Liberty City.

CO-OP

Naast de vele multiplayer knalfestijnen is er ook de mogelijkheid om missies met vier man co-op te spelen. Dit zijn andere missies dan je in de singleplayer speelt, maar hierin komt de ware aard van de co-op naar boven, en dat is zo ontzettend vet!
Niets gaat boven samen een missie klaren terwijl je met vier verschillende gasten de politie van je af probeert te schudden. De één rijdt, de ander vliegt in een helikopter achter je aan om je te dekken, en weer een ander hangt uit de wagen en opent het vuur op de achtervolgende politieagenten.
Weet je wat: jullie spelen deze game waarschijnlijk ongeveer elf dagen nadat je dit gelezen hebt, dus we zien elkaar gewoon online. Zullen we dat afspreken? Voeg PU Jeroen alvast toe in je friendlist.

MEER GESPEELD

Los van de in dit artikel genoemde modes hebben we meer gespeeld natuurlijk.
Team Deathmatch - knallen!
Team Mafia Work - Voer opdrachten van Petrovic uit, in teamverband of alleen.
GTA Race - Racen met wapens, Mario Kart in GTA-stijl.
Cops N Crooks - Boefje spelen (zie screen).





"NIETS GAAT BOVEN SAMEN EEN MISSIE KLAREN TERWIJL JE MET VIER VERSCHILLENDE GASTEN DE POLITIE VAN JE AF PROBEERT TE SCHUDDEN."



VERWACHTING

Dit is zo ontzettend vet, ik krijg die grijns al dagen niet van mijn smoel.

- \+ Rocketlaunchers rock.
- \+ Complete GTA chaos.
- \+ Door de luchtdruk van een rocket launcher weggeslingerd worden.
- \- Spawnpoints soms een beetje onlogisch.

JEROEN

GRAND THEFT AUTO IV
XBOX 360 / PS3
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
29 APRIL 2008

BATTLEFIELD HEROES

"Gratis verkoopt", aldus een aloude marketingwijsheid. Zie ook het recente succes van de gratis smurfen waarvoor mensen massaal AH belegerden. Battlefield Heroes wordt ook helemaal gratis. Wie anders dan Jan ging op zoek naar het addertje onder het gras...

JAN SPEELT VOOR NOP!



Wellicht dat trouwe Battlefield spelers het maar niks vinden, zo'n gekke tekenfilmvariant van hun favoriete shooter. Natuurlijk komt er ook een Battlefield 3, ergens in 2009, maar er zijn al zoveel doodserieuze shooters waarin wannabe beroepsmilitairen zich kunnen uitleven. En hoe goed die soms ook zijn, ik ben helemaal gevallen voor die cartooneske, kolderieke schietactie van Battlefield Heroes.

"EEN TITEL DIE WELLICHT INVLOED ZAL HEBBEN OP DE TOEKOMST VAN PC GAMING."

BATTLEFIELD VOOR IEDEREEN

Met BH introduceren EA en DICE een gewaagd maar slim concept: "de gratis online shooter voor het hele gezin". Je koopt de game dus niet in de winkel, sterker, je koopt de game helemaal niet. Je drukt straks op een download knop en klaar. Eenmaal geïnstalleerd ontwerp je (Sims/RPG style) je soldaatje en knok je voor de Royal Army of voor de National Army.

Al na een paar tellen spelen word je gegrepen door de charme van deze game. De Team Fortress en The Incredibles 2 invloeden toveren spontaan een grijns op je smoelwerk. Zeker wanneer je met een speelgoedachtig vormgegeven tank een vijand omver walst, compleet met typische stripverhaaluitroeptekens en idem beeldeffecten.

PLAY NOW

Voordat Battlefield spelers van het eerste uur nu meteen een fatwa over DICE gaan uitspreken: het spel biedt zowel voor doorgewinterde gamers als nieuwkomers genoeg gameplay… al zeg ik er meteen bij dat het allemaal een stuk minder diep gaat dan bij de andere BF games. Zo zijn er 'maar' drie klassen: de Commando, de Soldier en de Gunner waarbij de Commando de sneaky scherpschuttersrol vervult.
De game bestuurt voor de verandering in derde persoon, omdat gebleken is dat de casual gamer hier beter mee uit de voeten kan. Positieve bijkomstigheid is dat je hierdoor meer van de tekenfilmachtige wereld ziet en dat is geen straf.
Voorts is het lekker schieten, rijden en knokken in potjes die hooguit 15 à 20 minuten duren tegen en met mensen die van jouw niveau zijn, want via een Xbox Live achtige matchmaking service, kunnen de groentjes tegen de groentjes spelen, terwijl doorgewinterde spelers het opnemen tegen gamers met hun eigen skills.

GEEN INGAME RECLAME

Waar zit nu dat addertje, vraag je je vermoedelijk af. Nou, dat is er niet!! En dat van een bedrijf als Electronic Arts!!! (nog meer uitroeptekens).
EA wil z'n geld namelijk verdienen op twee manieren: microtransacties en reclame.
Om meteen de grootste vrees weg te nemen: Heroes kent géén ingame advertising. Dat past natuurlijk ook helemaal niet bij deze game. De enige reclame die je ziet, is op de website van BH en tijdens laadtijden. That's it.
Wel kun je desgewenst andere outfits of tijdelijke skills kopen. Die tijdelijke skills zijn handig voor spelers die niet zoveel tijd hebben om de game uren achter elkaar te spelen. Doe je dat wel dan stijg je automatisch in rang en met die ervaringspunten koop je andere wapens en vaardigheden.
Voor de optionele transacties, die vooralsnog cosmetisch van aard lijken, betaal je dus als speler, maar je hebt dit niet nodig om gewoon toegang te krijgen tot de game en alle onderdelen. Wel is het denkbaar dat je voor bepaalde mappacks moet gaan betalen, of dat de helft gratis wordt en je de andere helft betaalt.
Hoe dan ook, BH wordt een zeer interessante titel die wellicht invloed zal hebben op de toekomst van PC gaming; spelpiraten staan hier in ieder geval buitenspel!





LEKKER OVERDREVEN

De manier waarop je jouw personage kan vormgeven is zeer uitgebreid. Hierbij wordt bovendien duidelijk geknipoogd naar het Engelse en Duitse leger, waarbij de stereotypen (lettertypen, kleding, wapens) lekker karikaturaal zijn vormgeven.



VERWACHTING

De look, de humor, de toegankelijkheid en mogelijkheid om je eigen personage helemaal te stylen… het lijkt me erg leuk om te doen. Als ik straks met de bèta test aan de slag ga, weet ik ook hoe lang het allemaal blijft boeien.

- + Koddige, komische sfeer.
- + Gratis.
- + Draait prima op oudere PC's.
- − Hoe lang blijft het leuk?
- − Wordt de game niet te simpel?

JAN

BATTLEFIELD HEROES
PC
DICE / ELECTRONIC ARTS
Q3 2008


ALONE IN THE DARK
COMING MAY 2008
WWW.CENTRALDARK.COM
ATARI

REVIEWS

OPA VERTELT

De laatste tijd wordt er hier op de redactie heel wat afgeluld over onze site.
De ene na de andere technische term (flexibel cms, skyscraper, RSS Feed, div-container etc.) wordt over de tafel geslingerd en jullie begrijpen dat opa dan met z'n oren zit te klapperen. Man, ik vind het bij wijze van spreken al een wonder dat ik 's ochtends met één druk op de knop m'n PC en Mac aan kan doen.
Nou ja, natuurlijk kan ik best overweg met m'n computers, maar toch denk ik nog weleens terug aan de tijd dat ik als eindredacteur m'n eerste blaadje maakte en PC's nog niet eens bestonden. Je tikte alles uit en de artikelen van freelancers kwamen op A4-tjes per post binnen. Vervolgens stuurde je die met aantekeningen naar de drukkerij, waar een hele afdeling dames klaar zat om de boel weer over te tikken.
Beeld van games werd toen ik bij de PU begon, nog als diaatjes door de uitgevers opgestuurd!
Ik dacht aan dit alles toen we afgelopen week ons testhok gingen opruimen en iemand een ijzeren plaatje tegenkwam met rechthoekige blokjes met namen van games erop. Vrijwel niemand had enig idee wat het was, tot opa duidelijkheid schiep.
Dat ijzeren plaatjes kon je in een (S)Nes of Megadrive stoppen en de "rommetjes" moest je daar op vastklikken. Als alles dan heel bleef (soms moest je tig van die rommetjes bevestigen, en er mocht niet één tandje verbuigen) kon je een (p)review-versie van een game checken.
Nee hoor, vroeger was echt niet alles beter, integendeel.





UITGESPEELD

Hoe groot is de kans dat je een game als recensent een maand voordat hij in de winkels ligt uit kunt spelen? Die kans is in ons vak zeer groot. Maar hoe groot is de kans dat je een game uit kunt spelen een slordige drie maanden voordat hij in de winkels zal verschijnen? Die kans is uitermate klein.
Toch ben ik een van de weinigen die kan zeggen dat ie Metal Gear Solid 4 al tot een goed einde heeft weten te brengen.
In feite zou ik dus al een review kunnen schrijven over de game. Toch staan mijn belevenissen in dit nummer onder het kopje "Special Report" en geef ik inhoudelijk niet al te veel prijs. Waarom? Puur vanwege het feit dat ik een formulier moest ondertekenen waarin ik beloofde een groot aantal details nog niet de wereld in te slingeren. Dat is jammer want ik heb natuurlijk al een zeer goed beeld van de game en zou 'm iedereen aan of af kunnen raden.
Ik zal echter niet zeuren want het is best wel bizar dat ik zo ontzettend vroeg dit spel helemaal uit heb kunnen spelen. Neem GTA IV bijvoorbeeld; die ligt zeer binnenkort in de winkels en wij zullen hem slechts één weekje voor release binnen krijgen. Terwijl ik liever GTA IV uit zou willen spelen dan MGS 4.
Tja, dus is het momenteel voornamelijk wachten geblazen op de reviewcode van GTA IV. Wat ik in de tussentijd doe? Gewoon lekker racen met WipEout HD.



- GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
- ODIN SPHERE
- FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN
- DARK SECTOR
- EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR
- Wii FIT
- COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH
- RAINBOW SIX: VEGAS 2
- ONE PIECE: UNLIMITED ADVENTURE
- TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
- SEGA BASS FISHING
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES - RING OF FATES
- EURO 2008
- ASSASSIN'S CREED
- METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS +
- SEGA SUPERSTARS TENNIS
- RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS
- THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

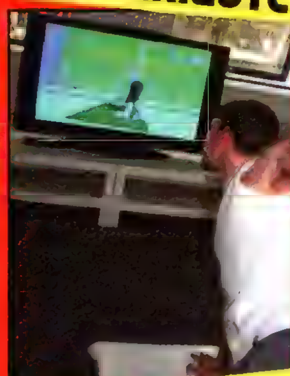
TOPSCORE



ASSASSIN'S CREED

"IK HEB ME OPNIEUW VERGAAPT AAN DE OPZUIGENDE, OVERROMPELDE WERKING VAN DEZE GAME. HET IS EN BLIJFT EEN MEESTERWERK!"

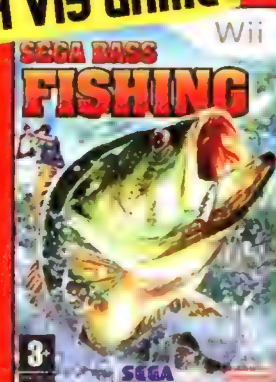
ZWETERIGSTE GAME



Wii FIT

"DIT IS FUCKING ZWAAR, MAAR OOK ECHT DIKKE FUN."

VLEES NOCH VIS GAME



SEGA BASS FISHING

"HET IS NET ALS BIJ HET WERKELIJKE VISSEN. JE DOET BIJNA NIKS."

DE 'DAAR HAAL JE PS2 WEER UIT DE KAST VOOR' GAME



ODIN SPHERE

"WE MOGEN BLIJ ZIJN DAT DE PLAYSTATION 2 GAMERS IN EUROPA OOK NOG MOGEN GENIETEN VAN DEZE 2D ACTIE RPG."

GRAN TURISMO 5

De Xbox 360 heeft ons het afgelopen jaar verwend met een aantal goede racegames. Hoogste tijd dat Sony terugslaat met hun eigen kindje Gran Turismo 5. J.J. kroop achter het stuur van de prologue versie.



"HET IS EEN PARADE VAN DE VETSTE WAGENS OP AARDE."

Sinds GT 4 brengt Sony voor elk echt nieuw deel van Gran Turismo, een prologue versie uit met daarin een deel van de auto's (dik zestig in dit geval), een deel van de tracks (vijf, die je ook gespiegeld en aangepast kunt rijden) en een deel van de actie. En omdat ze er elke keer mee wegkomen, doen ze het ook nu weer. Geld stinkt immers niet.
Wees echter gerust, je wordt niet genaaid met dit spel. Geestelijke vader Yamauchi heeft weer een zwikkie autoporno op het schijfje gemikt waar je geil van wordt. De nadruk bij GT ligt namelijk altijd op:
A: Het zo realistisch mogelijk laten zien van de wagens.
B: Je wagen zo realistich mogelijk over het asfalt laten rijden.
C: Het stimuleren om zoveel mogelijk mooie wagens in je garage te zetten.

GEEN SCHADE

Ik heb het al gezegd; GT5P brengt wederom een absurde vorm van autoporno. De wagens in Forza 2 waren mooi, maar in GT5P spatten ze van het scherm. Je merkt ook duidelijk dat men niet op een polygoontje meer of minder heeft gekeken bij het opbouwen van de wagens.





Hij was zo fanatiek dat ie zelfs in de auto een aerodynamische houding aannam.

LIEFDE VOOR AUTO'S

Niemand zal met droge ogen kunnen beweren dat Gran Turismo een slechte raceserie is. Ik vind echter wel dat het steeds duidelijker wordt dat GT een andere weg inslaat dan de concurrentie. Waar games als Forza vooral de race-ervaring willen simuleren (vette actie, crashes, schade, spins, driften, etc.) is Yamauchi vooral autoliefhebber. Als je kijkt naar hoe GT gemaakt is, dan zie je duidelijk het verschil. De omgeving is op bepaalde vlakken duidelijk minder uitgewerkt. Zo is het publiek ouderwets plat en onbewegelijk en is er ook weinig tot geen actie langs de baan.
Een ander goed voorbeeld waaruit blijkt dat het in GT5P vooral om de bolides draait en minder om het racen, is het ontbreken van een schademodel. In GT5P kunnen de wagens zelfs niet tegen elkaar botsen.
Botsen en schade hoort bij racen vind ik. In GT5P zit er echter een onzichtbaar randje rubber tussen de auto's waardoor je als het ware van elkaar af ketst. Dat men dit doet, heeft niks te maken met wensen van de autoproducenten. Bij Forza 2 immers zit ook bijna iedereen aan boord en daar kan alles wel kapot. Nee, ik denk dat Yamauchi gewoon niet wil dat zijn lieve schatjes beschadigd raken. En hoewel het gerucht gaat dat GT5 uiteindelijk wel schade zal bevatten, durf ik nu al te stellen dat dit eerder om een oververhitte motor gaat, dan complete deuren die er af vliegen.

ECHTE SNELHEID?

Deze extreme fetish voor wagens leidt er toe dat GT5P weliswaar de mooiste racer is die ik ooit heb gespeeld, maar dat ik ook een beetje de sensatie mis. Door het ontbreken van schade, door de super realistische physics die je snel laat spinnen (ik speel zonder rijhulp) en door het gebrek aan actie langs de weg, is het racen nogal klinisch.
Yamauchi voert zijn realisme zo ver door dat GT steeds meer een pure autosimulatie wordt en steeds minder een game.
Het is een parade van de vetste wagens op Aarde.
Goed voorbeeld hiervan is ook het gevoel van snelheid. Die is in vergelijking met andere racegames een stuk minder. Tja, misschien is de snelheid van GT5P wel de echte



Al die strakke kontjes... het is alsof je naar America's Next Topmodel zit te kijken.

STOP DE PERSEN! GRAN TURISMO ONLINE!

Terwijl online gamen al [illegible] geleden mogelijk was op de PlayStation 2, komt Polyphony nu pas met een online mode. Ik heb even hard gelachen, maar was toen verkocht. Want dit wil je: via PSN scheuren tegen [illegible] andere racefreaks.

PROLOGUE

J.J. GEILT OP AUTOPORNO

HET WAGENPARK

- Acura NSX '91
- Alfa Romeo 147 TI 2.0 TWIN SPARK '06
- Alfa Romeo Brera Sky Window 3.2 JTS Q4 '06
- Amuse S2000 GT1 Turbo
- Amuse/Opera Performance Gran Turismo 350Z RS
- Art Morrison Corvette'60
- Aston Martin DB9 Coupe '06
- Audi R8 4.2 FSI R tronic '07
- Audi TT Coupe 3.2 quattro '07
- Blitz Dunlop ER34 '07
- BMW 135i Coupe '07
- BMW 135tii '08
- BMW M3 Coupe '07
- BMW Z4 '03
- Chevrolet Corvette Z06 (C6) Tuned Car



- Chevrolet Corvette Z06 '06
- Citroën C4 Coupe 2.0VTS '06
- Clio Renault Sport V6 24V Tuned Car
- Daihatsu Copen Active Top '02
- Daihatsu OFC-1 '07
- Dodge Viper GTS
- Dodge Viper SRT10 Coupe
- Dodge Viper SRT10 Coupe Tuned Car
- Ferrari 512BB '76
- Ferrari 599 '06
- Ferrari F40 '92
- Ferrari F430 '06
- Ford Focus ST '06
- Ford GT '05
- Ford GT Tuned Car
- Ford Mustang V8 GT Coupe Premium '07



- Honda Integra TYPE R '04
- Honda NSX Type R '02
- Jaguar XK Coupe '06
- Lancia Delta HF Integrale Evoluzione '91
- Lexus IS F '07
- Lexus IS F Tuned Car
- Lotus Elise 111R '04
- Lotus Elise 111R Tuned Car
- Lotus Elise '96
- Lotus Elise Tuned Car
- Mazda Atenza Sport (2007 Tokyo Motor Show reference exhibit)
- Mazda RX-7 (FD) Special Tuned Car
- Mazda RX-7 Spirit R Type A (FD) '02
- Mazda RX-7 Spirit R Type A (FD) Tuned Car
- Mazda RX-8 Type S '03
- Mercedes-Benz SL 55 AMG '02
- Mine's BNR34 Skyline GT-R N1 base '06
- Mini Cooper-S '06



- Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR '05
- Mitsubishi Lancer Evolution X GSR Premium Package '07
- Mitsubishi Lancer Evolution X GSR Tuned Car
- Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR Tuned Car
- Nissan Fairlady Z Version S '07
- Nissan GT-R '07
- Nissan GT-R Proto '05
- Nissan Skyline Coupe (V36) Tuned Car
- Nissan Skyline Coupe 370GT Type SP '07
- Nissan Skyline Coupe Concept '07
- Nissan Skyline GT-R V-spec II Nur '02
- Nissan Skyline Sedan 350GT Type SP '06
- Peugeot 207GTI .07
- Peugeot 307cc Premium AVN '04
- RE Amemiya FD3S RX-7
- Renault Clio Renault Sport V6 24V '00
- Subaru Impreza Sedan WRX STI spec C Type RA '05
- Subaru Impreza WRX STI (18inch BBS Wheel Option) '07
- Suzuki Cappuccino '95
- Suzuki Cappuccino Tuned Car
- Suzuki Cervo SR '07
- Suzuki Swift Sport '07
- Suzuki Swift Sport Tuned Car
- TVR Tamora '02
- TVR Tuscan Speed 6 '00
- Volkswagen Golf GTI '01
- Volkswagen Golf V GTI '05

HALEN ALS

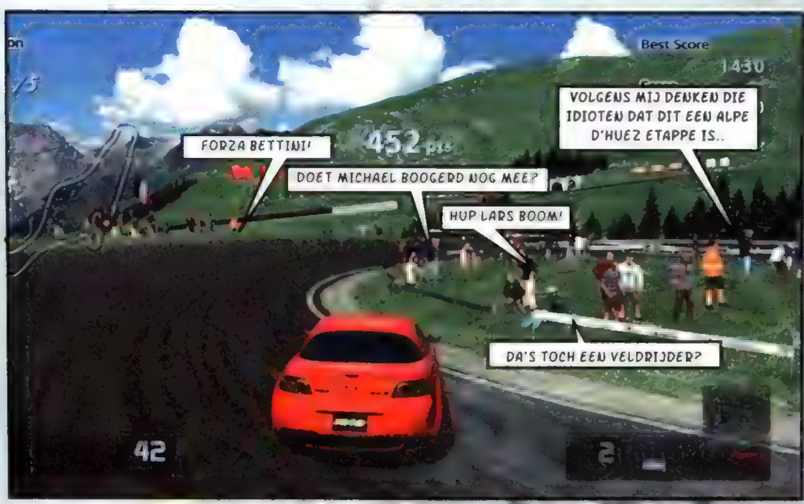
- Je een racefreak bent met een PS3.
- Je auto's geiler vindt dan vrouwen.
- Je wilt weten wat voor vette auto's je allemaal niet kunt betalen.

(dat weet je alleen als je zelf echte races hebt gereden) maar je speelt volgens mij games om lol te hebben, om een fantasie werkelijkheid te laten worden en dus de realiteit uit te vergroten. Daarom smokkelt menig developer met snelheden. Zoniet Yamauchi.
GT5P is daarom netjes racen, geld winnen, autootje kopen, tunen (mogelijk als je de C, B en A klasse hebt doorgespeeld), netjes racen, geld winnen, autootje kopen, tot je klaar bent.



SMAAK

GT5P vet vinden is dus een kwestie van smaak. Als je geilt op wagens, alle merken en types kent en vooral hyper realistisch over een circuit wil rijden, dan is GT5P de hemel. Helemaal omdat de wagens ook echt allemaal verschillend aanvoelen. Bovendien gaat de snelheid er in de A-klasse heus wel inzitten en zal het alleen de besten lukken een A-klasse wagen snel en foutloos over het circuit te jagen.
Voor dat type gamer is GT5P een heerlijk opwarmertje voor het echte werk. En als Yamauchi dan het beloofde schademodel er wel in stopt, en de A.I. iets verbeterd wordt (nog steeds te veel op rails) dan krijgt hij mij ook wel weer aan boord.



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE





CONCLUSIE

Gran Turismo 5 Prologue is het voorspel dat je doet verlangen naar de echte seks. Als je tenminste van de cleane seks houdt die Yamauchi je voorschotelt.



J.J.

SCORE **85**

GT5P is een uitgeklede game of een uitgebreide demo, het is maar hoe je het bekijkt. En dus speel je de game sneller uit dan een normale GT-game. Maar er is online, voor het eerst!!!

GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
PS3
SCEB
ONLINE: 16 SPELERS
OUT NOW

3+

ODIN SPHERE

STEVEN LAAT Z'N PS2 WEER GLANZEN

Helaas is Odin Sphere niet het 'levende' bewijs dat er ook dít jaar nog karakteristieke 2D games worden gemaakt, want deze titel stamt al uit begin 2007. Ze hebben ons in Europa weer eens lang laten wachten op deze visueel opvallende game. Steven checkte Odin Sphere nogmaals, na reeds met de import versie in de weer te zijn geweest.



Dat winkelen van die dames, breek me de bek niet open. Mijn vrouw lag laatst drie weken in het ziekenhuis: er zijn toen in onze buurt twee schoenenwinkels en een parfumerie failliet gegaan.

Ik had eerlijk gezegd niet verwacht dat Odin Sphere nog bij ons zou worden uitgebracht, aangezien de release in Amerika inmiddels alweer een jaar geleden is. Maar dat het toch zover gekomen is, is absoluut een aangename verrassing. Niet alleen is Odin Sphere zelfs een jaar naar dato nog steeds zeer welkom omdat PS2 bezitters wel wat liefde kunnen gebruiken, ook dankzij de visuele stijl ben ik blij dat deze sprite-based topper de lage landen aandoet.

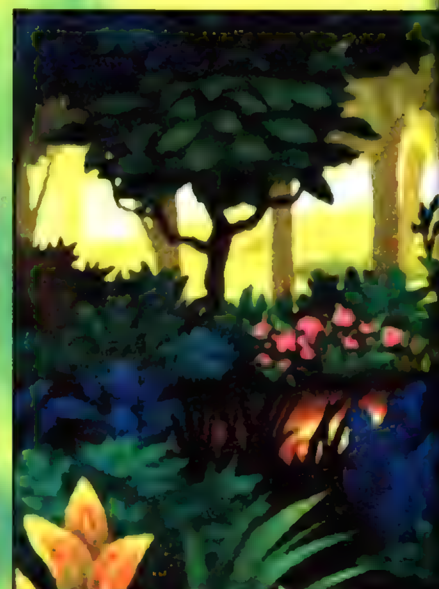
BIJZONDER

Zelfs als je nog niet bekend bent met Odin Sphere denk ik dat alleen de screenshots al duidelijk maken dat dit een bijzondere titel is. We zien tegenwoordig nu eenmaal niet meer zo veel games die gebruik maken van traditionele 2D animaties. Zonde, zo bewijst Odin Sphere. De achtergronden zijn allemaal schitterend gekleurd en vol leven. De personages die invulling geven aan deze achtergronden zijn van dezelfde kwaliteit. Sterker nog, ik kan me de eerste keer dat ik de game speelde nog goed herinneren dat het enkele seconden duurde eer ik besefte dat de intro voorbij was en ik de controle over het personage had. Ik ben inmiddels natuurlijk heel wat gewend op grafisch gebied, maar door het karige aanbod van 2D games maken de mooi bewegende sprites in Odin Sphere indruk, zowel een jaar geleden als nu.
Het feit dat de personages die zo soepeltjes zijn geanimeerd ook nog eens mooi zijn vormgegeven, draagt uiteraard eveneens bij aan de aangename visuele ervaring.

MEELEZEN

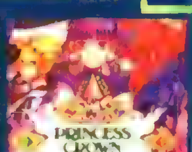
De setting is wederom het resultaat van de Japanse kijk op Westerse mythologie, gecombineerd met hun eigen culturele achtergrond. Helding Gwendolyn is de dochter van Odin, die beiden ondanks hun Westerse afkomst veel kenmerken vertonen van Japanse krijgers. Alle andere personages die je tegenkomt, zowel vriend als vijand, kennen ook zo'n uniek en opvallend voorkomen. Het is mede dankzij de aangenaam ogende personages dat het ontvouwen van het verhaal een meeslepende affaire wordt. De strijd tussen de legers van Ringford en Ragnanival wordt niet alleen leuk in beeld gebracht, het wordt ook goed verteld dankzij zowel de Engelse als Japanse voice-acting. Officieel vindt deze strijd overigens niet eens daadwerkelijk plaats, maar mogen wij als gamer over de schouder van een klein meisje meekijken dat hier in een boek over leest. Er zijn meerdere boeken die ieder het verhaal vanuit een ander perspectief vertellen. Oftewel, er zijn vijf verschillende speelbare personages.





ODIN SPHERE





HALEN ALS

- [illegible] van Princess Crown voor de Saturn of PSP.
- [illegible]
- [illegible]

PRINCESS CROWN

De Princess Crown is een Sega Saturn game die in 1997 het levenslicht zag (gepoort naar de PSP in 2005) en is afkomstig van dezelfde ontwikkelaar en producer als Odin Sphere. Overeenkomsten tussen Princess Crown en Odin Sphere zijn dan ook volop aanwezig. In Princess Crown speelde je als Princess Gradriel, wiens avonturen je meemaakt als jouw oma deze uit een boek aan je voorleest. Als het boek uit is, komt er een nieuw boek te voorschijn met een nieuw speelbaar personage als gevolg.



EENVOUDIGE COMBO'S

Dan rest mij nu alleen nog uit te leggen wat je precies met deze personages uitvoert.
In eerste instantie lijkt Odin Sphere vooral overeenkomsten te vertonen met de vele 2D actiespellen van weleer, maar al draait de gameplay voor een groot gedeelte inderdaad om het uitvoeren van eenvoudige combo's, het gevoel van een Final Fight, Golden Axe of Double Dragon is ver te zoeken.
Dat wil niet zeggen dat Odin Sphere niet lekker speelt. Je kunt een simpele serie klappen uitdelen, met een double jump hoog de lucht in springen, twee soorten aanvallen uitvoeren terwijl je in de lucht zweeft en magie gebruiken. Dit is geen enorme verzameling aanvallen maar genoeg om je mee te vermaken.
Je moet aanvallen goed timen omdat je dwars door vijanden heen kunt rennen en springen. Als je dus de lucht in springt om een zwevende vijand uit te schakelen, wil het nog wel eens gebeuren dat je je aanval net iets te laat uitvoert en hulpeloos door jouw doel heen zweeft.
De magische aanvallen zijn niet alles vernietigend maar wel een welkome aanvulling op de ietwat repetitieve standaard aanval.

"WE MOGEN BLIJ ZIJN DAT DE PS2 GAMERS IN EUROPA OOK NOG MOGEN GENIETEN VAN DEZE 2D ACTIE RPG."

De levels waarin deze actie plaatsvindt zijn cirkelvorming, ondanks hun platte uiterlijk. Als je dus lang genoeg naar rechts wandelt, kom je weer bij het begin van het level uit. Meerdere van deze cirkelvormige levels zijn met elkaar verbonden en zo kun je door op verschillende punten een uitgang te nemen, jouw eigen pad door het avontuur bepalen.

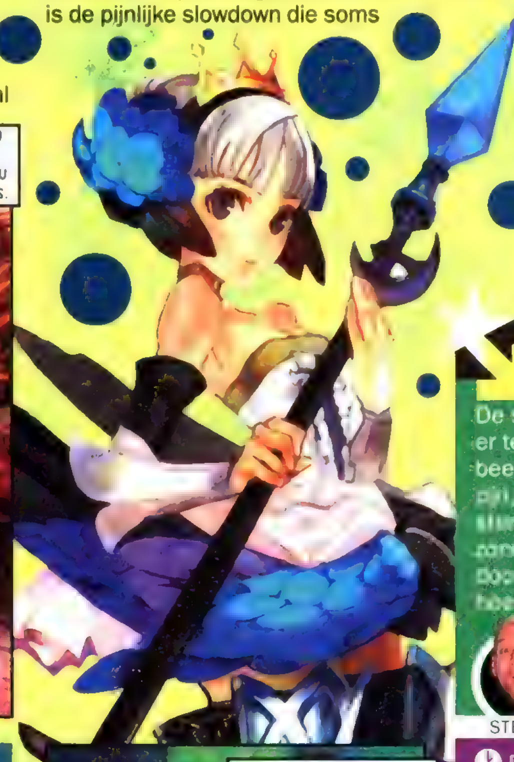
RIANT

Aan het eind van een reeks levels moet je uiteraard een eindbaas een koppie kleiner maken, wat gezien de soms indrukwekkende afmetingen van deze vijanden niet altijd even eenvoudig is. Standaard tegenstanders kunnen soms dankzij hun aantal eveneens voor problemen zorgen.
Odin Sphere is allerminst een makkelijke game, dus eenieder die niet bereid is meerdere malen het leven te laten tijdens de zoektocht naar de juiste strategie om een vijand te verslaan, kan ik doorverwijzen.
Overigens, niet alleen eindbazen zijn groot van stuk, ook de speelbare personages en standaard tegenstanders worden riant in beeld gebracht. Een vervelende bijkomstigheid hiervan is de pijnlijke slowdown die soms optreedt als er te veel bewegende sprites tegelijk in beeld zijn. Nu lijkt het instorten van de animatiesnelheid zo'n beetje bij 2D games te horen (vroeger was dit standaard kost), maar je zou toch denken dat dit kwaaltje inmiddels verholpen had kunnen zijn.
Desondanks mogen we blij zijn dat ook de PS2 gamers in Europa nog mogen genieten van deze 2D actie-RPG.











EIGEN POTJE KOKEN

De vele vijanden die je in Odin Sphere een koppie kleiner maakt, laten geregeld voorwerpen vallen. Sommige zijn gelijk klaar om geconsumeerd te worden, terwijl andere nog wat extra voorbereiding vragen, en daarbij komen de cooking en alchemy skills om de hoek kijken.
Je kunt je eigen hapjes en potions maken om energie te herstellen of andere effecten te bewerkstelligen, waarvan vele jou ook nog eens experience punten opleveren. Hapjes en potions kunnen dus niet alleen jouw leven redden als je energiemeter bijna leeg is, ze helpen ook jouw personage naar een hoger level te brengen.
Het rommelen met gevonden voorwerpen brengt je wel in aanraking met het matige inventory systeem, dat jou met behulp van enkele selecteringen door je bezittingen laat schakelen. Dit systeem voelt een beetje onhandig aan. Bovendien krijg je al snel met ruimtetekort te kampen, hetgeen dit gevoel versterkt.



CONCLUSIE

De slowdown die ontstaat als er te veel of te grote vijanden in beeld verschijnen, kan hinderlijk zijn, maar gelukkig stralen de sterke punten van Odin Sphere zonder al te veel problemen door dit ene wolkje aan de lucht heen.

STEVEN

SCORE **83**

Dankzij de verschillende boeken die het verhaal vertellen, en de verschillende speelbare personages die deze opzet met zich mee brengt, doet Odin Sphere qua speelduur niet onder voor de gemiddelde RPG. Veertig uur moet je er zeker wel uit kunnen slepen.

ODIN SPHERE
PS2
VANILLAWARE / ATLUS / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

12+

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN



De chaos van oorlog wordt in Fire Emblem netjes gestructureerd en controleerbaar aangeboden. Volgens Jurjen is dat de belangrijkste reden dat hij ook Radiant Dawn weer met zoveel plezier heeft doorgespeeld.

> "ALS HET GEVECHT EENMAAL BEGINT, HEB IK SOMS AL EEN HALF UUR ZITTEN GENIETEN."

De pret begint voor mij al voorafgaand aan elke schermutseling, bladerend door allerlei schermen met personages, voorwerpen en informatie om me voor te bereiden op de slag die komen gaat.
Ik kies de mannen en vrouwen die voor mij gaan strijden, op basis van de vijandelijke eenheden en omgevingsomstandigheden. Ik kan alles bekijken, elke overweging maken. De ervaringspunten die ik in vorige gevechten verdiende gebruik ik om

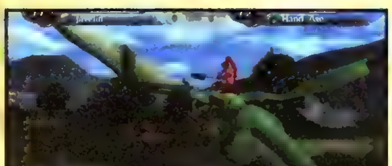

(Door: **DL62892**)
De KNMI gaf voor dit spelletje al snel een weeralarm.

bepaalde eenheden wat sterker te maken. Ik koop nieuwe wapens, en kan dit keer ook zelf nieuwe wapens maken.
Dat meisje op dat vliegende paard krijgt die vette lans. Even kijken hoeveel punten haar kracht toeneemt. Nou nee, toch maar niet.
Als het gevecht eenmaal begint, heb ik soms al een half uur zitten genieten.
Het is het stiekeme genoegen van de boekhouder die zijn cijfertjes kloppend maakt of de filatelist die zijn postzegels rangschikt.



OVERZICHTELIJK

Steven bekende mij laatst dat hij niet zo'n trek had in de nieuwe Fire Emblem, omdat hij de graphics zo gedateerd vond. Nu zijn die graphics inderdaad gedateerd, maar dat houdt mij niet tegen.
Het maakt me bij dit soort spellen gewoon niet uit hoe het eruitziet, zolang de boel maar overzichtelijk wordt gepresenteerd. En dat is nu net de kracht van Fire Emblem, dat alles zo heerlijk overzichtelijk is.
In deze strijd geen bermbommen, kamikazes of andere verrassingen. Met een rustig kloppend hart en ultiem gevoel van controle overweeg ik mijn volgende zet. De vijandelijke boogschutters komen te dicht bij mijn vliegende paarden, dus daar sleep ik eerst maar eens zo'n sterke bijlenzwaaier naartoe.


(Door: tillerjpg)
Transdrakia, het snelste vervoer door de lucht.

VRIENDSCHAP

Het achtergrondverhaal wordt in Fire Emblem voornamelijk verteld in dialogen tussen tientallen hoofdrolspelers. Deze dialogen verschijnen aan het begin en einde van elke veldslag, en ook nog eens tussentijds. Ik heb de gesprekken vrijwel allemaal doorgedrukt, want mij doe je geen plezier met dit soort uitgesmeerd proza.
Wat ik wel heel tof vind, is dat relaties in het verhaal het mogelijk maken bepaalde personages te koppelen.


(Door: **Leo**)
Dus zij heeft de driveby uitgevonden...

De vriendschap tussen gekoppelde personages komt op het slagveld tot uitdrukking doordat ze elkaars verdedigende en aanvallende kwaliteiten versterken, mits ze dicht genoeg bij elkaar staan opgesteld.
Kijk, als het verhaal op een dergelijke manier in dienst van de gameplay wordt gesteld, hoor je mij niet klagen.

EEN SOORT VAN BAND

Het doordrukken van het verhaal betekende wel dat ik vaak niet begreep waarom ik precies in een enorme veldslag was beland. Soms moest ik ook ineens tegen poppetjes vechten die ik in het vorige level nog zelf bestuurde.
Gelukkig geldt het fenomeen van de permanente dood (eenmaal gesneuvelde personages zie je nooit meer terug) niet als je in dit soort uitzonderingssituaties bepaalde vijanden over de kling jaagt.
Want door af en toe wat regeltjes tekst tot me te nemen en mijn strijders zelf aan te kleden en uit te bouwen, was er spelenderwijs toch wel een soort van band tussen mij en mijn dappere mannen en vrouwen ontstaan.
Ze zijn ook allemaal heel mooi getekend, daarvoor is zelfs mijn oog niet blind.


(Door: **Kostar**)
Onthoud één ding: ik sta altijd achter je.

IS ER NOG NIEUWS?

Als je van een Wii game vernieuwing, online functies en bewegingsgevoelige functies verwacht, kom je met dit spel drie keer bedrogen uit. De vernieuwingen zitten slechts in details als de mogelijkheid om zelf wapens te maken, invloed van hoogteverschillen, een wat hogere moeilijkheidsgraad, een extra rang om te [illegible] en de mogelijkheid om personages elkaar bij te laten staan. In de kern is de gameplay echter identiek aan die van de voorganger.

HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN




CONCLUSIE

Dit had net zo goed een GameCube spel kunnen zijn. Maar dan wel een erg sterk en verslavend GameCube spel.


JURJEN

SCORE **80**

Het spel verorbert achteloos zo'n dertig uur van je leven, en blijft met telkens weer nieuwe gevechtssituaties boeien tot het eind.

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN
Wii
INTELLIGENT SYSTEMS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW
12+

DARK SECTOR

Jojoën was vroeger een favoriete bezigheid van Maarten. Natuurlijk voelt die blonde slungel zich daar nu te groot voor, maar in Dark Sector vond ie een soortgelijk speelgoedje dat 'm uitstekend beviel.





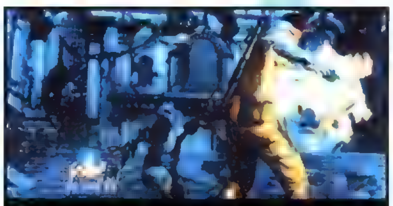
Wat meteen opvalt aan Dark Sector is de extreem donkere uitstraling. De hoofdpersoon, Hayden Tenno jaagt ergens in Oost-Europa in opdracht van een geheime dienst op een nog geheimer wapen, een overblijfsel uit de Koude Oorlog. Zijn taak is het om een vijandelijke basis te infiltreren en een gevangene die besmet is met een gevaarlijke virus te elimineren.

> "HET ULTRA SCHERPE, DRIETANDIGE WERPZWAARDJE GLIJDT DOOR NEKJES, ONDERBENEN EN HELE TORSO'S ALS EEN WARM MES DOOR DE DIEETMARGARINE."

DRIETANDIGE BOOMERANG

Eigenlijk heeft Hayden helemaal geen zin in z'n opdracht. De lamzak heeft er als het ware 'de kracht niet meer voor'. Maar plotseling breekt de hel los. Hayden wordt door een gigantische, over super powers beschikkende krachtpatser met een zwaard geprikt, met als gevolg dat hijzelf geïnfecteerd wordt met het Technocyte Virus. De arm van Hayden verandert binnen een mum van tijd in een bionische poot met bovennatuurlijke krachten. Nog toffer is de drietandige boemerang, die aan de arm bevestigd zit. Het is namelijk onwijs heerlijk om met een ultra scherp,





Een drietandige werpster is bijna net zo gevaarlijk als een drietandige schoonmoeder.

drietandig werpzwaardje te gooien met de wetenschap op zak dat het altijd terug naar je handpalm komt. Met nekjes, onderbenen en hele torso's heeft het geval geen probleem; het snijdt er doorheen als een warm mes door dieetmargarine, met rondvliegende hoofden, onderbenen, halve lichamen en roodgekleurde regenbuien tot gevolg.

VECHTMACHINE

Gaandeweg leer je om de arm (tijdelijk) van vuur en elektrische energie te voorzien. Zo kun je bijvoorbeeld stalen deuren openknallen en ijzeren kettingen doormidden zagen. Bovendien heeft onze geïnfecteerde held een flinke linkse en een keiharde trap in huis, die hij onder andere gebruikt bij wrede (niet originele, maar wel oogstrelende) quicktime finishing moves.
Alsof dat nog niet genoeg is, heeft Hayden de beschikking over een pistool en grover geschut, maar de nadruk ligt altijd op de glaive, zoals de drietandige cirkelzaag genoemd wordt.

GEARS OF WAR

Hoe vet met name die werpster ook is; na een paar levels heb je het kunstje wel gezien. Op dat moment ging ik me er ook aan ergeren dat de ontwikkelaar wel héél erg goed naar Gears of War gekeken heeft. De donkere, shiny looks die overdreven oplichten, de manier van sprinten en de cameravoering daarbij, het dekking zoeken, de third-person view met het personage iets aan de linkerkant van het scherm; het is allemaal identiek.
Dat is in principe niet erg, als de gameplay dan maar perfect is uitgewerkt, en dat is niet altijd het geval. Zo kan een werpster wel ijzeren kabels kapot snijden, maar niet door een tentdoek heenkomen, een gasfles ontploft niet als je erop schiet en gloeilampen lijken gemaakt van graniet. Bovendien is de actie behoorlijk lineair, is de A.I. niet altijd optimaal, stelt de multiplayer mode weinig voor en ben je, zoals gezegd, het gooien met die drietand na een tijdje wel zat. Uiteindelijk blijft er dan niets meer over dan een schitterend ogende game met gebrek aan diepgang, karakter en afwisseling.

ZWART-WIT

Het eerste level is Hayden nog niet geïnfecteerd en heeft hij nog niet de beschikking over de glaive. Toch is dit level me goed bijgebleven want het was zwart-wit en dat was eigenlijk best wel stoer, helemaal met de oogstrelende graphics van Dark Sector. Dat het voor de infectie nog zwart-wit is, is tevens een link naar The Wizard of Oz waarin de realiteit ook zwart-wit is en het wonderland in kleur.





Kijk eens naar dat ding: alsof je tegen de blote reet van Rita Verdonk aan zit te staren!

HALEN ALS

- Je een hele game lang jojoën met een drietandige cirkelzaag wel ziet zitten.
- Donker en duister je middelnaam is.
- Je alle Gears of War-achtige games wilt spelen.

DARK SECTOR



CONCLUSIE

Dark Sector kent wat nieuwe elementen maar jat tegelijkertijd de halve vitrine van Epic leeg. Het werpen met een vlijmscherpe ster is tof, totdat de verveling parten gaat spelen.

MAARTEN — SCORE **76**

Na ongeveer tien uur rest de multiplayer.

DARK SECTOR
XBOX 360 / PS3
DIGITAL EXTREMES / D3PUBLISHER / GLOBAL DISTRIBUTION
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
18+



Nu bij Free Record Shop
COUNTER STRIKE: SOURCE
29.99
HALF-LIFE: EPISODE 2
29.99
TEAM FORTRESS 2
29.99
PORTAL
19.99
THE ORANGE BOX
MET HALF-LIFE 2: EPISODE TWO, TEAM FORTRESS 2 EN PORTAL
OOK VERKRIJGBAAR VOOR PS3 EN XBOX360
39.99
free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT
www.FreeRecordShop.nl
WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN

EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR

MAARTEN MIKT 'M IN HET GAATJE

Golfen is zo'n beetje de enige sport die we Maarten nog kunnen toevertrouwen zonder dat hij met gescheurde enkelbandjes of een gebroken kuitbeen wordt afgevoerd. Hoewel... die golfballetjes zijn best hard eigenlijk en over losliggende graspolletjes zou je zomaar kunnen struikelen. Gelukkig heeft hij daar geen last van in Everybody's Golf op de PS3.

De sport met de tee's, clubs en keiharde ballen stond nog niet zo heel lang geleden te boek als een verschrikkelijk saai spelletje voor ouwe lullen met te veel geld. Tegenwoordig mag iedereen met een golfvaardigheidsbewijs zich op de kortgeschoren grasmat wagen, maar om nu te zeggen dat het spelletje er daardoor minder saai op is geworden...



OOGSTRELEND

Het team achter de serie Everybody's Golf heeft dat heel goed begrepen. Daarom heeft hun game de uitstraling van een vrolijk over de top arcade kinderspelletje, maar tegelijkertijd de diepgang van een hardcore golfgame.
Het gekke is dat het instapniveau niet hoog is. Iedereen heeft 't binnen een paar minuten door, maar zelfs voor gevorderde spelers blijft er altijd een uitdaging. Zo kun je bijvoorbeeld topspin en effect aan je slag geven door op de juiste plek de bal met je club te raken.
Daar waar het spel eerder al op de PS2 en PSP verscheen, is nu de PS3 aan de beurt, en dat heeft zo z'n positieve gevolgen. De zes nieuwe banen zien er echt waanzinnig goed uit, net als die maffe spelers die het spel completeren.

MEDELIJDEN

De internationaal getinte caddies zijn echt lachwekkend met hun typische accenten en grappige opmerkingen, en de kinderlijke, cartoony gezichtjes van de tegenstanders met hun zachte stemmetjes, maken dat je het bijna zielig vindt om ze in te maken. Maar je moet wel, want je wil nieuwe banen unlocken, betere clubs en ballen verdienen en nieuwe personages vrijspelen.
Hoe mooi de omgevingen er ook uitzien, om optimaal te presteren zul je de metertjes in je scherm goed in de gaten moeten houden. Je moet rekening houden met de wind, met welke club je gaat slaan en het verloop van de ondergrond: de slag maak je door een metertje goed vol te laten lopen.

HALEN ALS

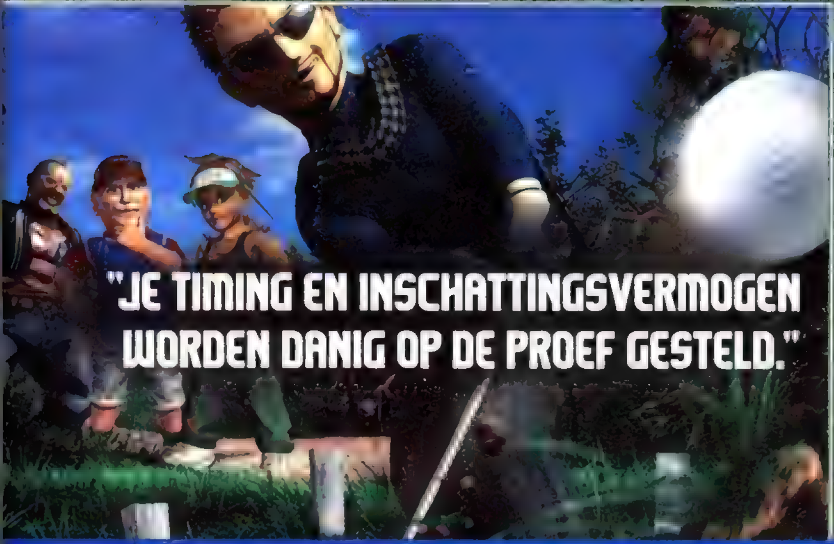
- Je vindt dat golfen altijd leuker kan.
- Je een graphicshoer bent en op de mooiste digitale fairway wil meppen.
- Je een keer een spelletje met je rijke suikeroom wil spelen.

GEVORDERD GOLFEN

Daar is op zich niets mis mee, maar het kan leuker en realistischer, zodat je het gevoel krijgt wat meer deel uit te maken van de actie. De komst van de gevorderde golfslag is in dat opzicht dan ook meer dan welkom. Je hoeft niet meer op metertjes te letten, want die zijn er niet. Je kijkt naar de swing van je speler en daarmee kun je bepalen met hoeveel kracht je de bal slaat. Wil je met een club die 120 meter slaat maar 80 meter slaan, dan zal je 'm voor 67% moeten raken. Het is een kwestie van goed inschatten en dat heeft meer met golfen te maken dan het kijken op metertjes.
Echter slagkracht alleen is nog niet beslissend voor een goed resultaat; je moet de bal ook nog eens precies goed raken. Het is een stuk pittiger dan de oude manier van slaan, want je timing en inschattingsvermogen worden danig op de proef gesteld.

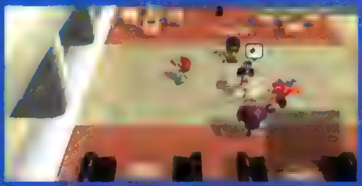




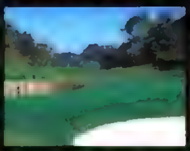


ONLINE MEPPEN

Het coole van golfen is dat het ontspanning is én er een competitief element in zit. Daarom is het ook het leukst om het tegen menselijke tegenstanders op te nemen. Immers, golfen is een sociale sport. Zakenmannetjes gaan niet voor niets met hun connecties de baan op.
Het online deel werkt dan ook als een tiet, er is alleen één nadeel: voice chatting werkt niet. Laten we hopen dat er een patch voor komt, want juist dit sociale aspect wordt op deze manier niet echt benut.



EVERYBODY'S GOLF





CONCLUSIE

Everybody's golf is de mooiste en leukste golfgame die er bestaat. Voor casual spelers en gevorderden; iedereen die de sport ook maar een klein beetje interessant vindt, kan hiervan smullen.



MAARTEN

SCORE 81

Om alles vrij te spelen ben je wel een tijdje bezig, maar eigenlijk is Everybody's Golf altijd leuk voor een ontspannen potje tussendoor.

EVERYBODY'S GOLF
PS3
CLAP HANZ / SCEB
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+

Wii FIT

JURJEN ZIET PU LEZERS IN BEWEGING

Is Wii Fit eigenlijk wel iets voor PU lezers? Het leek ons een aardig idee om het de lezers zelf eens te vragen. Joel (18, Haarlem), Kevin (16, Amstelveen), Lennard (17, Oud-Beijerland) en Marvin (17, Hoorn) reageerden (naast vele anderen) op onze oproep, en kwamen naar het kantoor van Nintendo Benelux om de Japanse versie van Wii Fit te testen. Ook Jurjen was aanwezig, en spande zich in om voor jullie dit verslag te maken.



Op een of andere manier wist Susan de jongens al vanaf 't eerste moment bij de les te houden.

Nintendo-medewerkster Susan gaat gehuld in een hip Wii Fit-pak en doet voor hoe de Hula Hoop-beweging gemaakt moet worden. Er worden meteen twee videocamera's op haar heupen gericht.
"Doe dat nog eens!"
Inderdaad, we hebben hier te maken met typische PU-lezers. Vier van die mannetjes hebben zich samen met Susan en Wii Fit verzameld in een overwegend witte huiskamer binnen het kantoor van Nintendo Benelux. Op de grond, voor de tv, ligt het Balance Board dat draadloos met de Wii communiceert.
De groep heeft er duidelijk zin in, aan enthousiaste kreten geen gebrek.
"Het is net of ik in zo'n Wii-advertentie zit!"

GRAPPIG GEDAAN

Voordat we beginnen met spelen, moet iedereen op het Balance Board plaatsnemen, wat gegevens invoeren en een evenwichtsoefening doen. Hierdoor worden BMI (verhouding tussen lengte en gewicht), zwaartepunt en Wii Fit-leeftijd berekend en gekoppeld aan het gekozen Mii-personage, dat afhankelijk van de BMI ook dikker of dunner zal worden. Voordat de Wii-Fit leeftijd bekend wordt gemaakt, kijkt elk poppetje even zenuwachtig om zich heen. De presentatie valt in de smaak.
"Haha, dat is grappig gedaan."
De Wii Fit-leeftijden lopen uiteen van 20 tot 28. Niet slecht. En er is nauwelijks overgewicht in de groep. Bij de instelbare doelen kiezen twee deelnemers er zelfs voor om vier kilo aan te willen komen.
"Moet je dan heel veel gaan eten ofzo?"
"Nee man, er zitten ook spieroefeningen in. Zodat je meer massa krijgt."

PRESTEREN

Om niet steeds te hoeven wisselen, stelt Susan voor dat er de rest van de dag op haar profiel wordt gespeeld.
"Hé, 40! Is dat je echte leeftijd of je Wii Fit-leeftijd?"
Met gespeeld strenge blik maakt Susan haar bijdehante gasten duidelijk dat deze '40' verwijst naar het aantal oefeningen dat ze al heeft vrijgespeeld.
Ze gebaart de grootste wijsneus naar voren te komen.
"Begin jij maar eens met deze Yoga-oefening. De Tree Pose. Eens kijken of jij ook op het Balance Board een beetje een kerel bent."
De deelnemer gaat op het Board staan. Voor het eerst is het stil in de witte huiskamer.

INSTRUCTRICE

Tijdens onze testmiddag voltooit elke deelnemer één of twee activiteiten in de categorieën Yoga, Muscle Workout, Aerobic en Balance Games. En toegegeven; de PU-lezers brengen het er niet slecht vanaf.
Natuurlijk zijn het allemaal gamers en zit het met de timing van de acties dus sowieso wel goed, maar ook bij oefeningen waarbij het aankomt op evenwicht en uithoudingsvermogen worden mooie scores gehaald.
Dat het spel steeds duidelijk demonstreert hoe een oefening moet worden uitgevoerd, blijkt daarbij overigens geen overbodige luxe. Zoals bij de sit-ups:
"Moet ik op dat board gaan liggen?"
"Nee man, kijk dan. Je moet je voeten op het board zetten, en dan omhoog komen."

BROEKZAK

Two Player Jogging is een oefening in de categorie Aerobic, en de enige activiteit waarbij het Balance Board niet nodig is.
Beide joggers moeten de Wii-afstandsbediening in hun broekzak steken en op de plaats 'rennen', waarbij de Mii-personages op een gesplitst scherm met overeenkomstig tempo vooruit gaan.
Het is zeer de vraag of deze twee PU-lezers wel oog hebben voor de pittoreske parkjes en watervallen die de poppetjes in beeld passeren. Ze willen natuurlijk niet voor elkaar onderdoen, en dus wordt er al snel flink gepuft en gehijgd, onder aanmoedigende kreten van de toeschouwers.
Na afloop grijpen de deelnemers meteen naar hun flesjes water.
"Ah man, ik moet echt meer aan sport gaan doen. Dit is fucking zwaar. Maar ook echt dikke fun."

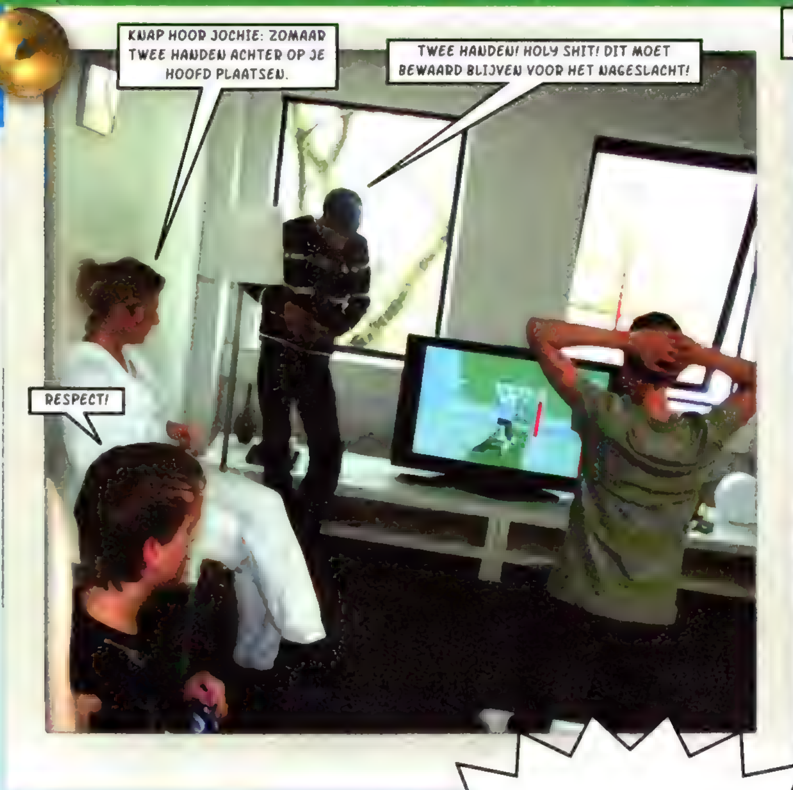
MEIDEN SCOREN

De volgende oefening in de categorie Aerobic is Step Rhytm. Het scherm toont een hele rij Mii-personages die op en van het Balance Board stappen. Aan de speler de taak hetzelfde te doen. Op de maat van de muziek verschijnen voetstappen in beeld om hierbij te helpen.



FAMILY FUN FITNESS

Wil je weten wat Nintendo ons in de toekomst nog gaat brengen? Een duik in het verleden van de nieuwe spelen vertelt je alles. Sowieso, zapper, we hebben het allemaal al eens meegemaakt. En ook Wii Fit is minder nieuw dan het lijkt!
In 1986 bracht Nintendo in samenwerking met Bandai Family Fun Fitness op de markt. Dit was een sportspellenpakket voor de NES dat door bewegingen op het bijgeleverde matje bestuurd moest worden.
Bandai Namco gaat later dit jaar trouwens nog een vervolg op deze combo van spel en mat uitbrengen voor de Wii. De titel wordt waarschijnlijk 'Active Life'.





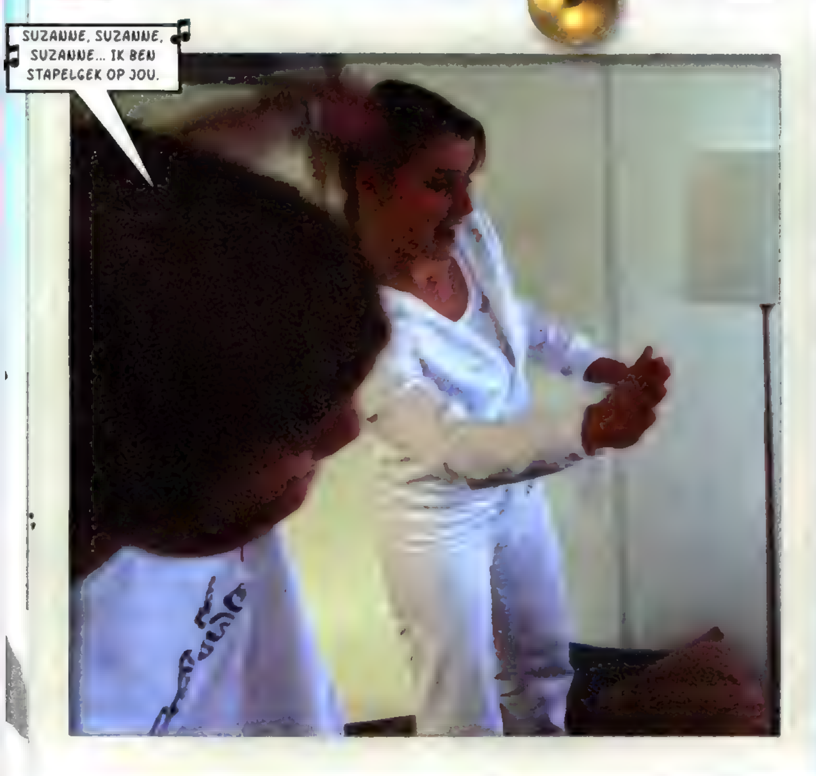
"DIT IS FUCKING ZWAAR, MAAR OOK ECHT DIKKE FUN."

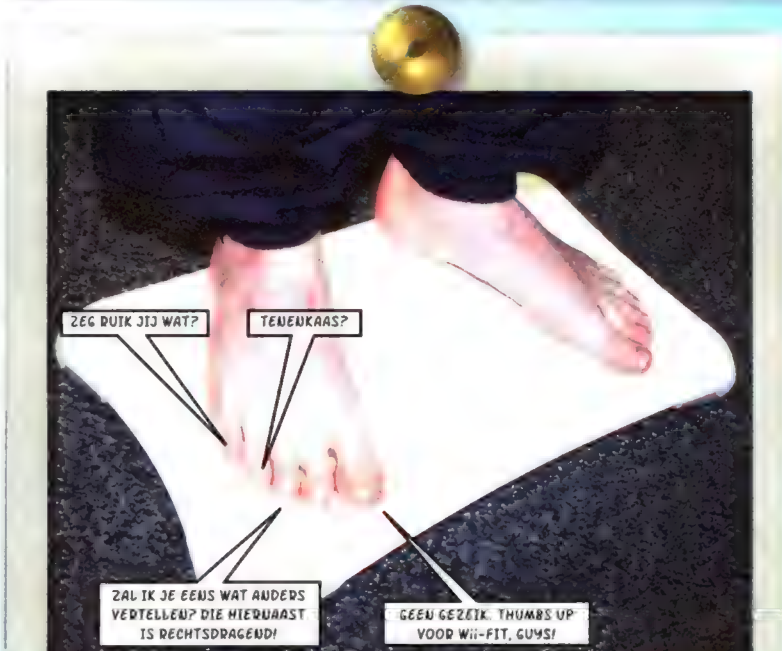
"Vet man, DDR voor bejaarden."
"Hé, is dat Karl Noten?"
"Volgens mij wordt dit een dikke hit bij de vrouwtjes."
"Misschien kun je wel gemakkelijk meiden scoren als je Wii Fit thuis hebt staan."
"Ja, echt wel. Zo van, hey babe, ga je mee naar mijn huis? Dan mag je een keertje op mijn Balance Board."
"Nou weet ik het zeker, ik moet Wii Fit hebben!"

SJOEMELEN

Een van de deelnemers wijst er bij elke oefening op dat je gemakkelijk kunt cheaten.
Bij de Yoga Poses: *"Je hoeft je handen niet in de lucht te doen hoor, dat kan dat board toch niet zien."*
Bij de Sit-ups: *"Volgens mij kun je ook gewoon met je handen op het board duwen."*
Bij Jogging: *"Je kunt die afstandsbediening natuurlijk ook gewoon in je hand houden en ermee schudden."*
Bij Step Rythm: *"Het maakt niet uit of je naast of achter dat board stapt,* »»







De andere deelnemers zijn het ermee eens dat Wii Fit ruimte biedt om te sjoemelen, maar zien dit niet echt als een probleem.
"Het levert niets op als je op die manier gaat spelen. Je beleeft alleen minder plezier aan de oefeningen, en fitter word je er ook niet van. Bij die game-achtige dingen is het trouwens niet of nauwelijks mogelijk om te cheaten."

IRRITATING MAZE

Die game-achtige dingen heten officieel Balance Games, en zoals verwacht zijn ze favoriet bij de deelnemers.
In het Monkey Ball-achtige spelletje Irritating Maze kantel je het Balance Board met subtiele verplaatsingen van je lichaamsgewicht. Het platform in beeld kantelt op dezelfde manier, waardoor de ballen over het platform gaan rollen. Het is de kunst de ballen zo naar het gat te laten rollen, zonder ze over het randje te wippen.





Bij Ski Jump moet je tijdens de afdaling naar voren leunen om snelheid te maken. Aan het eind van de schans moet je het gewicht abrupt verplaatsen naar je tenen (dus niet écht springen, waarschuwt Susan), en vervolgens weer naar voren leunen om zo ver mogelijk te springen.
Ski Slalom laat je zo snel mogelijk tussen de poortjes door naar de finish skiën, en dat blijkt minder gemakkelijk dan het lijkt.

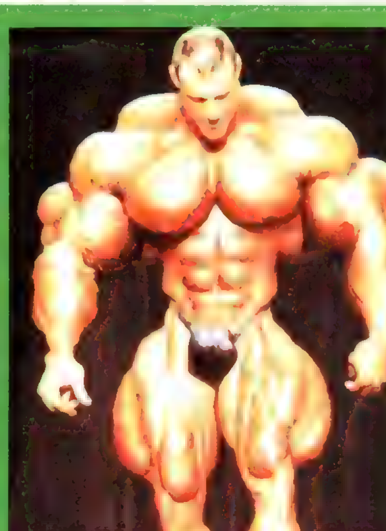
ZIJWAARTSE BEWEGINGEN

Susan maakt bekend dat we gaan afsluiten met een Ski Slalom competitie, en dat de winnaar wordt beloond met het hele Wii Fit pakket. Elk gemist poortje levert strafseconden op, dus doet iedereen vooral zijn best geen poortje te missen. Dit resulteert in bochten die veel scherper zijn dan vereist, meteen afgewisseld met tegengesteld leunen om het volgende poortje te kunnen halen. Zo af en toe durft een waaghals het aan om even recht naar voren te leunen, waarbij de bewegingsstreepjes in beeld aangeven dat de snelheid wordt verhoogd. De meeste deelnemers missen drie of vier poortjes. Uiteindelijk weet Joel tijdens zijn afdaling slechts twee poortjes te missen en aldus de snelste tijd neer te zetten.
Of eigenlijk de één na snelste tijd, want op de eerste plaats in het klassement staat nog steeds de tijd van Susan. Ze was bijna een minuut sneller dan Joel.
En zo heeft deze middag niet alleen Wii Fit indruk gemaakt.

Wii FIT ALS VIDEOGAME

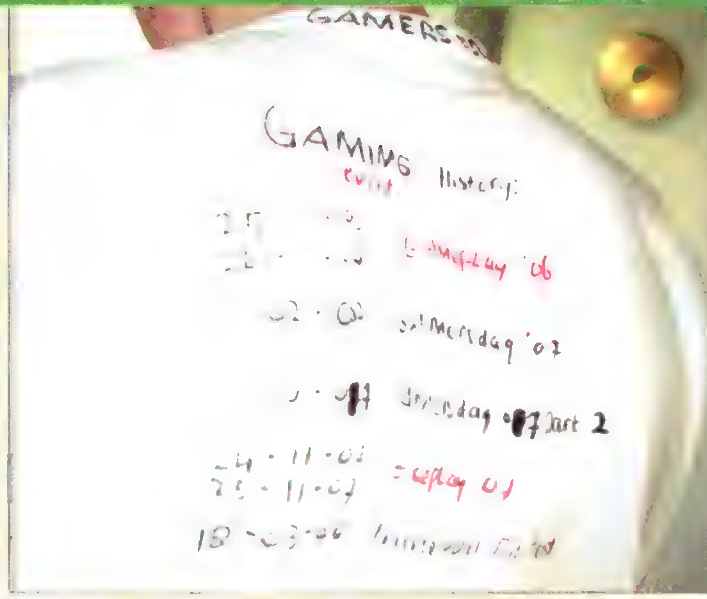
Vooruit, we laten dit fitnessgedoe even voor wat het is, om Wii Fit als videogame eens te bespreken.
Voor de gamer zonder fitnessbehoefte schuilt de grootste uitdaging in het vrijspelen van alle veertig oefeningen. Dit doe je door goed te presteren in het handjevol activiteiten dat aanvankelijk beschikbaar is. Hiermee verdien je muntjes, en als genoeg muntjes zijn verzameld, komt telkens weer een nieuwe activiteit beschikbaar. De afbeeldingen in elk van de vier categorieschermen tonen overzichtelijk welke oefeningen je kunt kiezen (gekleurde afbeeldingen) en welke je nog moet vrijspelen (grijze afbeeldingen).
De meeste oefeningen in de categorieën Yoga en Muscle Conditioning zijn speltechnisch weinig interessant, maar om alle spelletjes in de interessantere categorieën Aerobic en Balance Games vrij te spelen, moet je toch ook je best doen op van die gekke hippiehoudingen en pittige push-ups.
Toffe beloningen als Rhythm Boxing (de enige activiteit waar je ook een Nunchuk voor nodig hebt), Penguin Slide en Snowboard Slalom maken je inspanningen absoluut de moeite waard.

Wii FIT ALS ALTERNATIEF VOOR DE SPORTSCHOOL

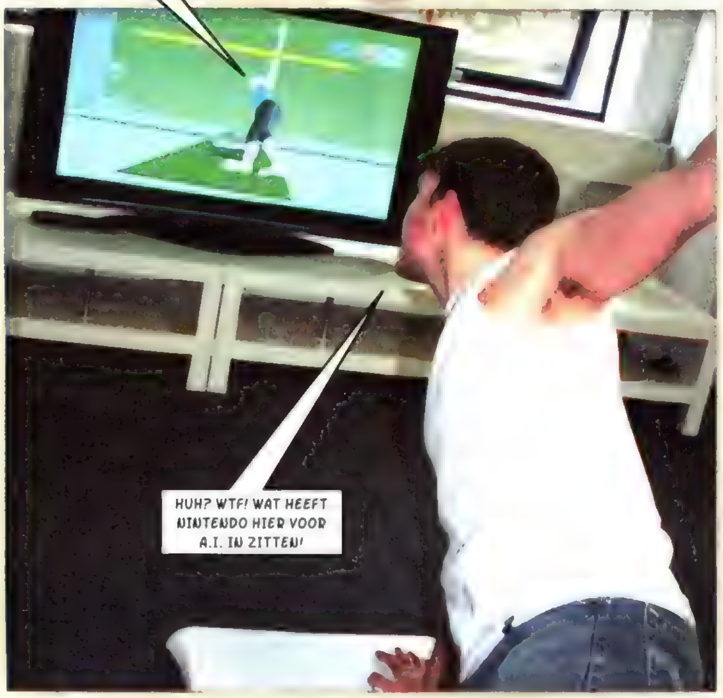


Na het aanmaken van een profiel, komt het Wii Fit-kanaal beschikbaar in het Wii-menu. Via dit kanaal kun je - ook als de disc van Wii Fit niet in het systeem zit - je BMI meten, je Wii Fit-leeftijd bepalen en een overzicht bekijken van je prestaties en vorderingen.
Je kunt bij je profiel persoonlijke doelen instellen, bijvoorbeeld om gewicht te verliezen, waarbij het programma dagelijks enkele oefeningen adviseert die je dichter bij je doel zouden moeten brengen. Vooral de oefeningen in de categorieën Muscle Conditioning en Aerobics zou je als laagdrempelig en interactief alternatief voor de sportschool of zelfstandige training kunnen gebruiken, met de scores en reacties van het spel als welkome motiverende factoren.
Maar natuurlijk is Wii Fit geen wondermiddel, eerder een steuntje in de rug en een manier om bewuster met je lichaam, conditie en gewicht om te gaan.
Voor werkelijke en blijvende resultaten is verandering van levenswijze (meer bewegen, gezonder eten) de beste methode, en dan maakt het waarschijnlijk niet zoveel uit of je daar wel of niet Wii Fit bij betrekt.





Je wil niet weten hoe dit t-shirt rook...



CONCLUSIE

MARVIN (17)

SCORE 85



HALEN ALS

CONCLUSIE

JURJEN

SCORE 85

CONCLUSIE

LENNARD (17)

SCORE 85

CONCLUSIE

JOEL (18)

SCORE 85

CONCLUSIE

KEVIN (18)

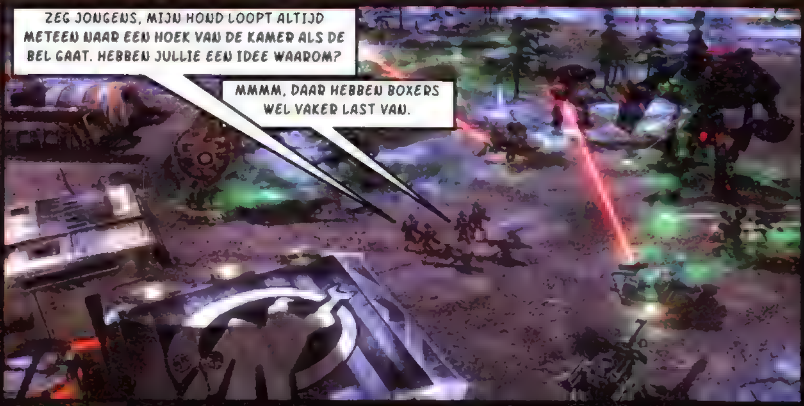
SCORE 90

3+

COMMAND & CONQUER 3 KANE'S WRATH

JAN IS ONTEVREDEN... NOD!

Kane's Wrath is nu eens echt anders dan de meeste C&C add-ons. Zo speel je deze uitbreiding alleen met de Nod. Ideaal speelvoer dus voor machtswellustige, kale mannen... zoals Jan?



Het is een subtiel verschil maar toch.
Wat? Was je het nog niet opgevallen? Kijk eens goed naar de titel van deze game. In het verleden kreeg je altijd eerst een Command & Conquer spel en daarna een add-on. De naam van die add-on werd één op één achter de naam van het desbetreffende origineel geplakt. Command & Conquer 3: Tiberium Wars was het origineel, dus zou je verwachten dat deze add-on Command & Conquer 3: Tiberiums Wars – Kane's Wrath zou heten. Dat is niet het geval, en met een reden.

PLOTGATEN GEDICHT

Kane's Wrath beslaat namelijk het tijdperk tussen Command & Conquer Tiberian Sun (de tweede C&C dus) en de aanloop naar Command & Conquer 3, en zelfs daarna.



Na Tiberian Sun waande iedereen Kane dood, maar dat bleek allerminst het geval. Aan jou om Kane en de Nod weer aan de macht te krijgen en zo de nodige plotgaten uit het verleden te dichten. Vooral voor fans van het eerste uur is deze manier van 'storytelling' echt heel leuk gedaan.

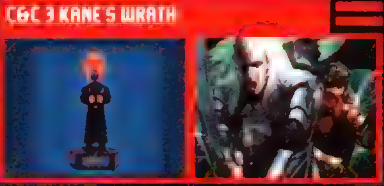
GLOBAL CONQUEST

Het meest enthousiast ben ik over de nieuwe Global Conquest mode waarbij de speler zelf de snelheid en de volgorde van de missies bepaalt door op een grote wereldkaart in Risk style te bepalen welke stappen je zet.
Net als in spellen als Empire Earth III en Total War, wissel je een turn-based fase af met real-time battles zoals je die gewend bent van de serie. Afhankelijk van je voorwerk en de fase waarin je basis zich bevindt (simpel-uitgebreider-volledig) kun je verschillende battles uitvechten en missiedoelen uitvoeren. Hoe beter je die doet, hoe meer punten je verdient.
Deze punten spendeer je in de turn-based fase tussen 'zetten' in. Hiermee kun je basissen en legers upgraden of ondersteuning kopen. Het werkt echt heel leuk. Zie het als een uitgebouwde, sterk verbeterde versie van de worldmap uit Battle for Middle-Earth.
Wil je gewoon de dertien levels tellende singleplayer campagne spelen, met Kane in de hoofdrol, dan kan dat natuurlijk ook.

HALEN ALS

- Je altijd met de Brotherhood of Nod speelt.
- Je kale mannen cool vindt.
- Je wel iets ziet in een huwelijk tussen Risk en C&C.

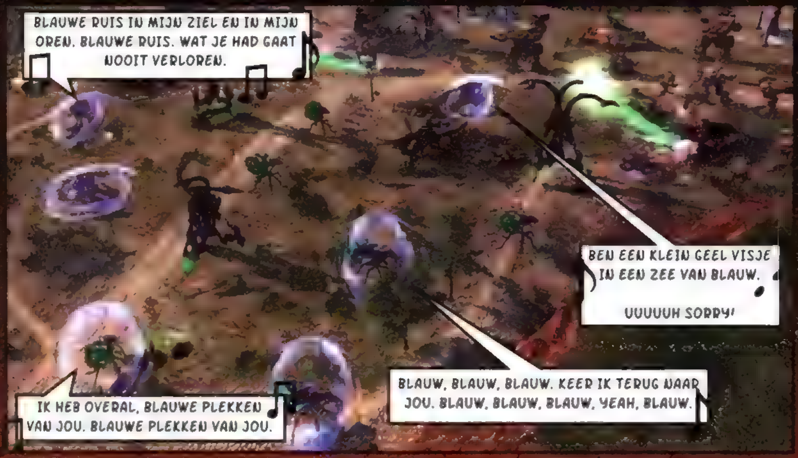
C&C 3 KANE'S WRATH



NIEUWE EENHEDEN

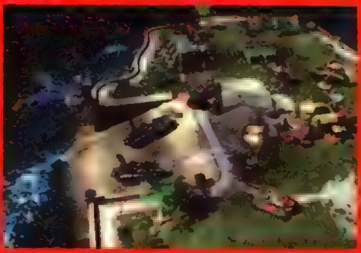
De Nod, maar ook de Scrin en de GDI hebben allemaal nieuwe eenheden gekregen om mee te stoeien en in multiplayer zijn alle drie de partijen uiteraard speelbaar. Het meest spectaculair zijn de EPIC units die een enorme impact kunnen hebben op een gevecht. Zo heeft de Nod een Redeemer in de gelederen waarmee ze "friendly fire" of extra agressief gedrag op het front kunnen genereren. Voor je het weet zijn jouw GDI troepen dus elkaar aan het aanvallen!
Scrin's Hexapod verdient credits bij iedere gedode vijand en de MARV van de GDI is een soort super Harvester. De MARV (Mammoth Armored Reclamation Vehicle) is tot de tanden bewapend, en kan instant Tiberium oogsten en omzetten in credits, zonder deze eerst naar de basis terug te brengen.
Een fantastische unit waar ik online erg veel plezier aan ga beleven... har, har, har.

> "IK HEB STERK HET GEVOEL DAT DIT DE BESTE UITBREIDING OOIT IS OP EEN C&C RTS TITEL."



2008: HET JAAR VAN COMMAND & CONQUER?

C&C fans worden op hun wenken bediend dit jaar. Als eerste deze puike add-on, halverwege dit jaar moet de next-gen shooter Tiberium het licht zien en als het een beetje meezit, kunnen we komende winter met C&C: Red Alert 3 aan de slag.
Red Alert 3 (zie screen) heeft nog een extra speciaal tintje: naast de PC en de Xbox 360 versie, komt deze game ook naar de PlayStation 3. Dat je het even weet...



CONCLUSIE

Ik heb sterk het gevoel dat dit de beste uitbreiding ooit is op een Command & Conquer RTS titel. EA heeft echt de moeite genomen de platgetreden gameplay aangenaam aan te passen. En de EPIC units zorgen natuurlijk voor tijdloos plezier.


JAN

SCORE **85**

De singleplayer heb je in een uurtje of zes à zeven wel rondgespeeld, maar de Global Conquest mode zal je heel wat langer zoethouden.

COMMAND & CONQUER 3: KANE'S WRATH
PC / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
1 - 8 SPELERS
PC OUT NOW
XBOX 360 JUNI 2008
16+

RAINBOW SIX VEGAS 2

J.J. ALS TACTICUS

Nu Boris weg is, krijgt J.J. de taak toebedeeld om tactisch te knokken, en dat is deze polderuitvoering van Rambo niet echt gewend. Toch lijkt ie zich opperbest vermaakt te hebben met de nieuwe Rainbow Six Vegas 2.



"DE UITGEBREIDE MULTIPLAYER DOET EEN SERIEUZE AANVAL OP DE POPULARITEIT VAN CALL OF DUTY 4."

Ik ben een groot liefhebber van virtueel geweld, maar dan wil ik wel als een Rambo door het slagveld kunnen denderen en niet als een 'leunstoel-generaal' mijn mannen aansturen. Maar voordat je nu gaat lopen blèren dat ik games als Rainbow Six Vegas 2 (RSV2) dan niet kan en mag testen: ik vind de Rainbow Six en Ghost Recon-series echt supercool. Ik moet me echter wel dwingen relaxed te doen en niet als een bezetene elke kamer binnen te stormen. Daarom nam ik vooraf een paar paddo's.

FLASHBACK

Iedereen die Rainbow Six Vegas heeft gespeeld, zal zich meteen thuisvoelen in RSV2. Je bent weer terug in Sin City en het tuig is nog niet uitgeroeid. Je speelt ditmaal niet Logan Keller, maar ene Bishop die zowel een man als een vrouw kan zijn. Ligt eraan welke 'vorm' je kiest. Wat volgt zijn 'tactische situaties' die zich in de bekende gokpaleizen afspelen, maar ook in de Nevada woestijn, het Convention Center van Vegas en een Strip Club.
Het is niet alleen de vibe die je een flashback bezorgt, ook de gameplay is grotendeels hetzelfde. Ubisoft heeft de game verfijnd, niet veranderd. Op zich is dat niet slecht, maar we zijn inmiddels wel een paar jaar verder. Toen RSV uitkwam was het grafisch een van de mooiste spellen, maar nu moeten ze het opnemen tegen Call of Duty 4, en dat verliest RSV2.

GETWEAKED

Maar goed, het is nog altijd gameplay over graphics en de verfijningen maken RSV2 gelukkig beter. Zo bouw je jouw soldaat uit door experience points te behalen. Net als in CoD 4 krijg je punten voor headshots, close combat, kills, etc. Hoe meer je scoort, des te hoger kom je in de ranking. En dat zie je niet alleen aan je medailles, maar ook aan je uiterlijk.
Omdat je al je punten naadloos naar de multiplayer mee kunt nemen, merk je aan de gear van je opponent hoe goed hij is. Daarnaast kun je jezelf tot een specialist omvormen. Er zijn drie categorieën: marksman, close quarters battle en assault.







Het hangt van jouw categorie af welke nieuwe wapens je krijgt. Ook de virtuele penis in de vorm van achievements is niet vergeten, en de besturing is eveneens getweaked. Zo is er nu een sprintknop, die erg handig is omdat de levels Gears of War-achtig zijn opgebouwd met obstakels waar je jezelf met één druk op de knop achter kunt verschuilen.

GEEN GOLD AWARD

RSV2 biedt genoeg vernieuwing om fris aan te voelen. Ook kennen de levels duidelijk meer tactische mogelijkheden. Zo hebben de meeste ruimten die je moet binnenvallen meer dan twee deuren en zijn de omgevingen lekker open.
Dat de game geen Gold Award haalt, komt vooral door de mindere graphics, de A.I. die af en toe zo dom is als de achterlijke cavia van Bonnie St. Clair en de verdwijning van de four-player co-op.
Desondanks zal geen shooterfan hier op afknappen, helemaal niet in de uitgebreide multiplayer die een serieuze aanval op de populariteit van Call of Duty 4 doet.

HALEN ALS

- Je Rainbow Six Vegas vet vond.
- Je een beetje klaar bent met de CoD 4-multiplayer.
- Je een ontzettend sociaal mens bent en alleen in co-op wilt spelen.

TWEE VRIENDEN DUMPEN

Waar Rainbow Six Vegas nog vier man co-op toeliet, staat deel 2 nog maar twee gamers toe. En dat is toch wel een beetje zonde, want met z'n vieren kon je pas echt vette tactics neerzetten. Verbetering is wel dat je nu in en uit de co-op kan springen zonder dat levels moeten worden opgestart.





CONCLUSIE

Rainbow Six Vegas 2 is allesbehalve vernieuwend. Het is gewoon deel 1.5. Maar daar heb ik dankzij de sterke multiplayer deze keer schijt aan.



J.J.

SCORE 83

De campagne heeft een geduldig mens binnen tien uur uit. Maar deze game koop je voor de online mode. En zoals je weet gaat die heeeeel lang mee.

RAINBOW SIX VEGAS 2
XBOX 360 / PS3 / PC
UBISOFT
ONLINE TOT 16 SPELERS
OUT NOW

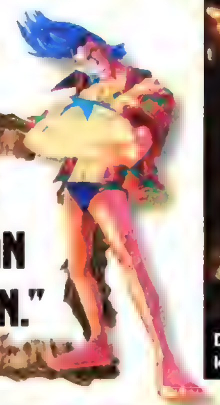
16+



ONE PIECE: UNLIMITED ADVENTURE

JURJEN ZOEKT GRONDSTOFFEN

Samen met acht prettig gestoorde piraten leed Jurjen schipbreuk op een enorm eiland vol miraculeuze grondstoffen. Hieronder een beknopt verslag van zijn avonturen.



"EEN ONVERGETELIJKE ONTDEKKINGSREIS VAN VELE TIENTALLEN UREN."



Deze game is niet geschikt voor de allerjongsten; er wordt verschrikkelijk in gewezen!

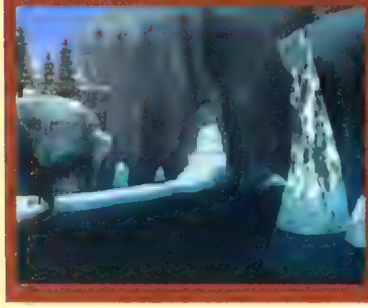
Ik begon het avontuur met hoofdpersoon Luffy, een gastje met een strooien hoed. Hij heeft ook elastieken armen, die ik al snel leerde gebruiken om vernietigende combo's los te laten op vijanden en planten.
Inderdaad, planten. Versla je vijanden met geweren of zwaarden, dan laten ze respectievelijk kruit en ijzer achter, maar vernietig je planten, dan krijg je - afhankelijk van het type plant - grote bladeren, geneeskrachtige kruiden of vruchten. En beuk je tegen bomen, dan krijg je hout, of er dondert een kokosnoot uit.
Met de juiste grondstoffen kun je gereedschappen als een pikhouweel, hengel en vlindernet maken, die je op hun beurt weer kunt gebruiken om grondstoffen als stenen, vissen en insecten mee te verzamelen.



Leuke hood, Robin.

FRUITIGE OMGEVINGEN

One Piece biedt verfrissend fruitige omgevingen. Verwacht geen technische hoogstandjes, maar wel helder gekleurde en gevarieerde landschappen met veel natuurschoon als stranden, jungles, grotten, watervallen en vallende herfstblaadjes. Ik vond het geen straf om hier een aanzienlijk deel van mijn leven in door te brengen.



ZOEKEN NAAR VOORWERPEN

Er zijn honderden verschillende grondstoffen, en het is een heel gedoe om telkens weer de juiste te vinden.
Maar dat is wel waar het in dit spel om gaat: het zoeken naar grondstoffen.
Je moet bijvoorbeeld een Orb met specifieke voorwerpen voeden om de poort naar een nieuw deel van het eiland te openen. Of je gebruikt lianen en hout om een brug te bouwen. Zo kom je steeds een stukje verder.
Sommige grondstoffen kun je ook gebruiken om voedsel te maken, met dit voedsel kun je eigenschappen van je personages verbeteren. Het is allemaal te uitgebreid en te complex om hier op een paginaatje uit te leggen. Zoiets had ik niet verwacht toen ik met het spelen van One Piece begon.

OMVANGRIJK

Als je begint met spelen lijkt dit een doorsnee licentiegame, waarin je zoals gebruikelijk met de hoofdpersonages een beetje kunt lopen, springen en knokken, maar verder weinig bijzonders beleeft.
Spelenderwijs wordt echter duidelijk dat onder dit actierijke oppervlak een omvangrijke RPG-structuur schuilgaat.
Daar kwam ik wel achter toen bleek dat ik na drie uur redelijk succesvol spelen nog maar twee procent van het avontuur had voltooid.
Twee procent, what the fuck?
Mijn interesse was gewekt, en ik besloot mij hier eens stevig in vast te bijten. Er volgde een onvergetelijke ontdekkingsreis van vele tientallen uren.

HALEN ALS

- Je wel weer eens toe bent aan een [illegible] en langdurend avontuur op de Wii
- [illegible]
- [illegible] besteed is.

HEEN-EN-WEER-RENNEN

Nu moet ik wel zeggen dat een groot deel van die uren werd opgeslokt door het heen-en-weer-rennen tussen de uitgestrekte gebieden die op het eiland beschikbaar kwamen.



Dit zal voor sommige spelers, verwend door herstartpunten en warpportalen, wellicht wat te veel van het goede zijn, maar persoonlijk vond ik het juist wel prettig en intrigerend, om steeds meer vertrouwd te raken met een wereld die eigenlijk niet bestaat.
Immers; het nadeel van de moderne, minder inspanning vereisende spelstructuren, is dat spelwerelden tegenwoordig nog maar nauwelijks beklijven; terwijl ik je moeiteloos kan uittekenen hoe je in One Piece vanaf het gestrande schip in de jungle via het grottencomplex de herfstige ruïnes kunt bereiken.

RENDIERBEERTJE

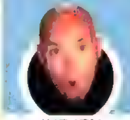
Het klinkt ook saaier dan het werkelijk is, dat heen-en-weer-rennen, want je kunt wanneer je maar wilt wisselen tussen acht personages, en het is heerlijk om al die kleurrijke figuren te besturen en hun brute moves op vijanden - en planten - los te laten.
Aanvankelijk hebben het geinige rendierbeertje Chopper en het strakke cowboyheksje Robin nog nauwelijks bruikbare moves. Maar door deze te gebruiken, komen automatisch stoere nieuwe acties beschikbaar en winnen oudere moves aan kracht en impact.
Dit zorgt ervoor dat elke expeditie je wel wat oplevert. Als je al geen nieuwe grondstoffen of doorgangen ontdekte, dan heb je toch in ieder geval je personage wat sterker gemaakt.

ONE PIECE: UNLIMITED ADVENTURE



CONCLUSIE

Ik miste wegwijzers en aanwijzingen om het avontuur overzichtelijker en comfortabeler te maken. Desondanks heb ik mij prima vermaakt met dit verrassend grote en vermakelijke spel.



JURJEN

SCORE 79

Je bent minstens veertig uur bezig om het einde te bereiken, wil je de game honderd procent uitspelen dan moet je op het dubbele rekenen. Er is ook nog een alleraardigst, teamgebaseerd vechtspel voor een of twee spelers toegevoegd

ONE PIECE: UNLIMITED ADVENTURE
Wii
NAMCO BANDAI / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12+

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

J.J. WAARSCHUWT

Onlangs brak de pleuris uit bij onze telefooncentrale toen PU-lezers bij hun blad een Turning Point-folder in de bus kregen met hakenkruizen. J.J. bekeek of de game zelf ook zo'n indruk maakte.

Turning Point: Fall of Liberty (TPFoL) draait om de vraag wat er gebeurd zou zijn als Churchill voor de Tweede Wereldoorlog gestorven was. Volgens het script van deze shooter zouden de Duitsers dan Engeland overrompeld hebben en vervolgens de VS gaan aanvallen. En daar begint de game. De Duitsers vallen de VS binnen en jij wordt lid van het verzet in New York.

> "ZEG STRAKS NIET ALS JE BALEND NAAR JE NET GEKOCHTE SCHIJFJE KIJKT: "ICH HABE ES NICHT GEWUST"."

NIEUWSGIERIG

Toen ik van de insteek van deze game hoorde, was ik best nieuwsgierig. Ik heb in mijn leven al heel wat Duitsers omgelegd, maar nog nooit in de VS (Freedom Fighters heb ik niet gespeeld). En het idee om in de jaren '40 een flink potje te knokken in de straten van New York en rondom het Witte Huis, sprak me wel aan. Die aanvankelijke interesse verdween echter als sneeuw voor de zon toen ik TPFoL ging spelen.

VOOROORLOGSE GRAPHICS

Ik hou van developers die rekening houden met de tijd waarin een game zich afspeelt, maar om dan de graphics ook maar uit de jaren '40 te halen... Let wel, deze game draait op de Unreal III-engine net als bijvoorbeeld Gears of War en BioShock! Als je die spellen ernaast legt, springen de tranen je in ogen. Van textures tot animatie, het is echt beneden elk niveau.
Helaas kan ook het befaamde 'gameplay over graphics-verhaal' TPFoL niet redden omdat het spel de klok qua shooter gameplay ook een jaar of wat terugzet. Lineaire gameplay is helemaal niet erg, kijk maar naar Call of Duty 4, maar zorg dan wel voor sensatie en emotie.



Menig Duitse parachutist bleef aan z'n hakenkruizen... uuuh... kruis haken.



SAAI

TPFoL is echter vooral saai. De Duitsers zijn dom en komen in elk level min of meer op dezelfde manier op je af. Dat je niet lachend door de game speert, komt alleen omdat het mikken matig werkt. Het lukt gewoon niet om soepel van vijand naar vijand te hupsen, en dus mik je maar een beetje in de buurt en vuur je salvo's af.
Tel daarbij puzzels die super simpel zijn, interactie met de omgeving die regelmatig niet lekker werkt en checkpoints die te ver uit elkaar liggen, en je begrijpt dat ik niet bepaald een dolle tijd met deze game gehad heb.

AFGANG

Tegen zoveel negatieve shit weegt een leuke insteek (het feit dat de omgevingen in de VS best geinig zijn uitgewerkt) en zelfs een spraakmakende campagne niet op.
Ik heb Codemasters erg hoog zitten, maar hier gaan ze gewoon af. Ze hadden toch kunnen zien wat de concurrentie momenteel uitbrengt en dat deze game dan niet werkt. Hoeveel nazi's en hakenkruizen je er ook instopt.

MAINSTREAM IS NIET DOM

Ik begrijp best dat uitgevers graag casual gamers naar binnen willen harken, maar waarom denken ze steeds dat casual gamers simpele spellen willen?
Oké, je moet ze geen Ninja Gaiden-niveau voorschotelen maar zo makkelijk als Turning Point: Fall of Liberty het maakt, dat gaat nergens over. Altijd is het meteen duidelijk waar je naar toe moet, in een brandende ruimte is er altijd een deur die niet in de fik staat, etc. Een beetje zweten mag best wel.
Er zijn zoveel games die de balans wel in orde hebben, zoals Call of Duty 4 of Drake's Fortune (zie screen). Misschien moet Codemasters daar maar eens goed naar gaan kijken.





Niet alleen de graphics zijn vooroorlogs te noemen, ook de wapens lijken wel uit de jaren veertig te dateren!

HALEN ALS

- Je na die topmaanden weer eens een echt slechte game wilt spelen.
- Je opa nog steeds niet klaar is met de verwerking van WO II.
- Je schijt hebt aan mijn oordeel.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY



CONCLUSIE

Turning Point: Fall of Liberty kan geen Panzerfaust maken tegen de huidige generatie shooters. Dus zeg straks niet als je balend naar je net gekochte schijfje kijkt: "ich habe es nicht gewust".



J.J.

SCORE 47

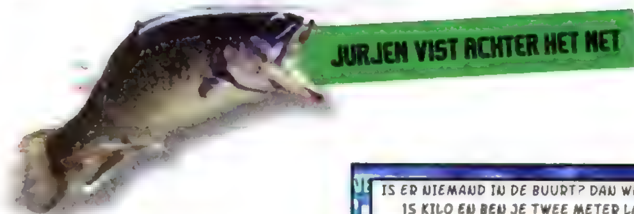
De vraag is niet zozeer hoe lang het spel duurt, maar hoe snel je afhaakt als je dit begint te spelen.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
XBOX 360 / PS3 / PC
CODEMASTERS
1 – 8 SPELERS ONLINE
OUT NOW

16+

SEGA BASS FISHING

Jurjen houdt van vissen. Vooral zoutig smakende exemplaren als haring, makreel en tonijn zijn z'n favoriet. Gelukkig staan er in Assen op diverse locaties viskramen opgesteld, zodat hij zich de moeite van het daadwerkelijke vissen kan besparen.



Mensen die beweren voor hun lol te vissen, heb ik altijd gewantrouwd. Simpelweg omdat er niets lollig anus, ik bedoel aan is.
Oké, die worm aan het haakje spietsen is nog wel lachen, maar dat kun je ook gewoon thuis doen, aan de keukentafel, of anders stiekem, in het schuurtje achter je huis.
Maar wie daadwerkelijk aan zo'n kanaalrand in het natte gras te gaat zitten om te wachten of er nog een vis langskomt, is gewoon dwaas.

VIRTUELE VIS

Nog veel dwazer zijn mensen die virtueel vissen. Die dus de moeite nemen om aan een virtuele oever

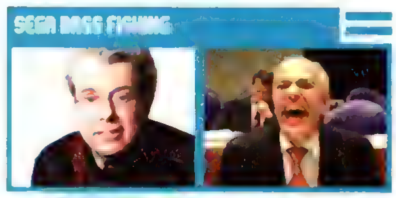


plaats te nemen om virtuele vissen te vangen.
Ik durf die mensen hier best dwaas te noemen, omdat ze niet bestaan. En virtuele vis kun je niet eten, dus dwaas is het sowieso.
Ken jij mensen die van visgames houden? Ik bedoel maar.
Mocht ik er trouwens ooit toch nog één tegenkomen (een mens die van visgames houdt) dan bied ik mijn excuus aan. Ik had je nooit dwaas mogen noemen.
Vervolgens vertel ik je dat Sega Bass Fishing best een toffe game is. In de speelhal. Voor tien minuten.

KUNSTAAS

Ook in de Wii-versie moet je onder tijdsdruk vissen binnenhalen.
Hengel uitwerpen met een zwiep van de afstandsbediening. Beetje draaien met de Nunchuk om verleidelijke bewegingen te maken met je geavanceerd ogende kunstaas. En hap, je hebt een baars aan de lijn. Zwiep de hengel omhoog en draaien maar, met die Nunchuk.

"HET IS NET ALS BIJ HET WERKELIJKE VISSEN, JE DOET BIJNA NIKS."



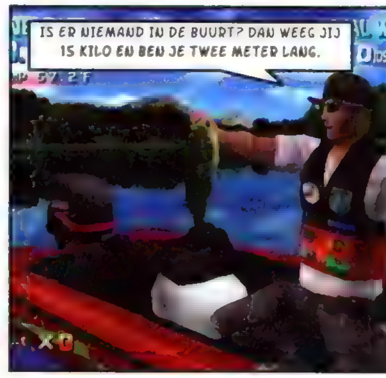
> ### VISSEN OP DE WII
> Vissen door met de afstandsbediening te zwiepen. Het ligt blijkbaar zo voor de hand dat we het sinds Wii Play al in een klein dozijn andere games hebben mogen beleven. Over games die net als Sega Bass Fishing uitsluitend op het binnenhengelen van onze vinnige vrienden zijn gericht wil ik alleen nog dit zeggen: mooi in de kraam laten liggen.
> Er zijn echter ook games die je virtueel laten vissen en daaromheen zo fantastisch veel te bieden hebben dat ik ze je van harte kan aanbevelen, en dan denk ik vooral aan Zack & Wiki, One Piece Unlimited Adventure en, natuurlijk, Zelda Twilight Princess.



Als je niet van draaien houdt, kun je de lijn overigens ook binnenhalen met de A-knop of B-knop, waar jij maar gelukkig van wordt.
Tijdens het binnenhalen van de vis, word je aangemoedigd door zo'n typisch dramatische SEGA-mannenstem die je waarschuwt als de lijn op knappen staat (dan moet je even stoppen met draaien), of je zegt de hengel naar links of rechts te zwiepen.

OPGEFOKT VISGEVOEL

Die dramatische SEGA-mannenstem en drukke muziek werken uitstekend in de speelhal. Daar wil je wel even voor de gein zo'n vis aan de haak slaan.



Het opgefokte visgevoel is thuis voor de buis echter totaal misplaatst.
Daarbij zijn de daadwerkelijke spelhandelingen zo graatmager dat ze niet langer dan tien minuten kunnen boeien. Het is net als bij het werkelijke vissen, je doet bijna niks.
Ja, er is een toernooistand en er zijn verregaande mogelijkheden om aas en omstandigheden te bepalen. Zo af en toe moet je hierbij keuzes maken die met heel veel goede wil interessant genoemd zouden kunnen worden.
Maar uiteindelijk draait alles om het binnenhalen van de zoveelste stomme baars, en dat is een kunstje dat in mijn vijver niet veel langer dan tien minuten vers blijft.



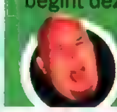


HALEN ALS

- Je zelfs na Sonic Riders nog het volste vertrouwen hebt in elke game van Sega.
- Je om belastingtechnische redenen je geld wilt investeren in waardeloos materiaal.
- Je enorm opgewonden raakt van de cover, waarop een baars zijn stinkende muil opent.

CONCLUSIE

Buiten het vacuüm van de speelhal begint deze zooi al snel te stinken.



JURJEN

SCORE 32

Tien minuten.

SEGA BASS FISHING
Wii
SEGA
1 SPELER
OUT NOW
3+

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES - RING OF FATES

JAN SPEELT SCHATTIGE FF SPIN-OFF

Sinds Jan voor de tweede keer vader is geworden, heeft hij opnieuw het kind in zich ontdekt. Vandaar dat hij zich totaal niet stoorde aan het giechelende grut uit Ring of Fates, alwéér een nieuwe Final Fantasy game.



"DE KIDDY LOOK STAAT REDELIJK WAT DIEPGANG QUA GAMEPLAY OVERIGENS NIET IN DE WEG."

Zouden ze bij Square zelf nog bijhouden hoeveel subtitels, ondertitels en spin-offs er binnen het FF universum zijn verschenen? Ring of Fates heeft een vage link met die ene FF game op de GameCube: Crystal Chronicles, maar aangezien deze DS titel zich duizenden jaren voor het originele CC afspeelt, had het net zo goed Final Fantasy Limestone Legacy of Final Fantasy Purple Prophecies kunnen heten.

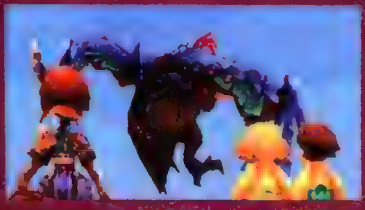


PIMPELPAARS

De directe link met CC is de even eens liefelijk ogende aanpak. Vond ik FF: Revenant Wings al behoorlijk aaibaar, Ring of Fates is uiterlijk echt van peuterspeelzaal niveau. Dat geldt voor de giechelende tweeling Yuri en Chelinka, die je kirrend en huppelend door de eerste levels loodsen, maar ook de monstertjes en de bosses die je bevecht, hebben meer weg van piepende eekhoorntjes en pimpelpaarse Pokémon, dan reguliere Final Fantasy vijanden. Zo moet je niet raar opkijken als je opeens tegen een reusachtige goudvis als eindbaas aan het knokken bent.

NIET KIDDY

Ring of Fates heeft een lage instapdrempel maar dat wil niet zeggen dat deze game een soort Final Fantasy light is. De game kent pittige boss battles, behoorlijk wat menu's en vereist het uitkienen van de juiste magic en getimede aanvallen voor optimaal resultaat! De gameplay is dus zeker niet kiddy!



De kiddy look staat redelijk wat diepgang qua gameplay overigens niet in de weg.

SLORDIG

Aanvankelijk ga je met eerder genoemde tweeling op stap, maar al snel sluiten Alhanalem, Meeth en Gnash zich bij je aan; respectievelijk een magiër, een ranged karakter en een melee personage.
Naast de verschillende vaardigheden, bezitten de kleurrijke personages stuk voor stuk tribal skills.



(Door: **Sandscorpion**)

Wanneer je deze activeert, wisselen de DS schermen en wordt het touchscreen het actiescherm. Nu kun je met je stylus een speciale aanval uitvoeren of met behulp van magie geheime items of verborgen platformen zichtbaar maken, afhankelijk van het personage dat je op dat moment bestuurt.
Het is alleen jammer dat de computer de overige personages matig tot slecht bestuurt tijdens combat. Ze blijven plakken achter rotsen, vallen onnodig in lavarivieren, vechten niet of onhandig mee... het komt echt op jouw acties aan. Slordig.



(Door: **Tom3a**)
Dat treft.

HALEN ALS
- Je Final Fantasy Crystal Chronicles op de Cube ook al zo tof vond.
- Je realtime actie in het FF universum geen probleem vindt.
- Je liever alles alleen opknapt.

GEEN SNOEREN MAAR...

Een andere link met het oorspronkelijke CC is de mogelijkheid om de game ook nog met drie andere spelers te ervaren. Was dat op de GameCube een omslachtig gehannes met snoeren en GBA's, hier kun je via ad hoc WiFi multiplayer aan de slag. Het is dan wel weer jammer dat de game geen online multiplayer voor vier spelers ondersteunt; dat had de multiplayer spelervaring daadwerkelijk naar een hoger plan getild.
In de praktijk zie ik vier man (met allemaal een eigen cartridge) nu niet zo snel een hele dag deze game als kwartetje onderuitgezakt naast elkaar spelen. Een paar potjes Mario Kart DS ja, maar Rings of Fates op deze manier uitspelen... het lijkt me sterk.
Daarnaast hapert de beeldverversing in multiplayer zo nu en dan wanneer er te veel actie op het scherm plaatsvindt, en dat geeft de hele ervaring toch een knauw.



(Door: **Black Unicorn**)
Weet je wat ik wel zou willen zijn? Een bloemetjes-robijn.

ZOENEN

Bovenstaande kritiek weegt voor mij persoonlijk wat minder zwaar aangezien ik een dergelijke game in principe gewoon lekker alleen, onderweg van A naar B, doorloop. Des te spijtiger is het dat de A.I. van de computergestuurde medeavonturiers het af en te behoorlijk laat afweten.
Voor de rest oogt en klinkt Ring of Fates echter om te zoenen en speelt het combat en magiesysteem fris en uitermate plezierig!

FF CRYSTAL CHRONICLES - RING OF FATES



CONCLUSIE

Na Revenant Wings is Ring of Fates opnieuw een leuke spin-off die helaas door technische mankementjes wat aan glans inboet, maar over de hele linie toch een dikke voldoende verdient.



JAN

SCORE **74**

Pas na een retourtje Parijs met de TGV en twee vluchten naar Amerika, had ik de singleplayer campagne uitgespeeld.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES - RING OF FATES
DS
SQUARE ENIX / UBISOFT
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

12+

PREMIÈRES OP CODEMASTERS CONNECT

JUMPGATE EVOLUTION LOTR - MINES OF MORIA

Jan heeft een voorliefde voor fantasy maar rondlopen in een ridderkostuum of witte pij gaat hem net even te ver. Sommige zonderlingen hebben daar minder moeite mee, zo ondervond hij op Codemasters Connect in Engeland, een festival rondom de MMO games van Codemasters.

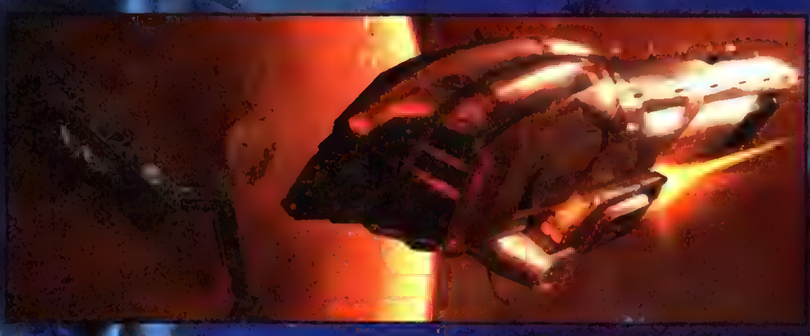


Codemasters doet inmiddels zoveel met MMO games dat het Engelse bedrijf er onlangs een aparte tak voor heeft opgericht: Codemasters Online. Om dat te vieren werd half maart in Birmingham de eerste Codemasters Connect georganiseerd, een driedaags festival waar fans van games als RF online, Archlord, Lord of the Rings Online en Dungeon & Dragons elkaar konden ontmoeten en komen spelen. Uiteraard bleef het hier niet bij want Codemasters had de nodige verrassingen in petto. Om te beginnen werd de gloednieuwe MMO Jumpgate Evolution voor het eerst onthuld en, nog beter, deze science-fiction actiongame was ook uitgebreid speelbaar.
Daarnaast was er de wereldpremière van The Lord of the Rings Online - The Mines of Moria, de eerste officiële uitbreiding voor LotR Online!



EEN SPRONG VAN BLIJDSCHAP

Ik moet eerlijk bekennen dat ik op voorhand wat reserves had ten aanzien van Jumpgate Evolution. De info die ik op voorhand tot me had genomen, ontlokte bij mij nog geen spontane vreugdedans.
Tijdens de presentatie begon ik echter steeds rechter op mijn stoel te zitten, aangezien alles wat ontwikkelaar NetDevil mij voorschotelde me deed denken aan mijn oude liefdes Freelancer, X-Wing: Alliance en Wing Commander Privateer. Als je nog meer teruggaat in de tijd dan zou je Jumpgate Evolution een Elite Online kunnen noemen, met de graphics van nu. En iedereen met een beetje historisch gamebesef begrijpt dan ook waarom ik aan het eind van de presentatie zelfs even



DE MIJNEN VAN MORIA

De andere grote aankondiging op Codemasters Connect was Mines of Moria, de eerste officiële add-on voor LotR Online. Helaas moesten we het doen met een hands-off presentatie, maar desalniettemin werd ik behoorlijk wat wijzer over wat LotR fans dit najaar te wachten staat.



Feitelijk vormt Mines of Moria, Volume II van de LotR Online experience. En welke fantasy fan wil nu niet de grootste en beroemdste dungeon aller tijden betreden? Spelers kunnen zich opmaken voor honderden nieuwe queesten die zich allemaal in Khazad-dûm en omstreken afspelen. Dat betekent onder andere gevechten met The Watcher en jawel, de Balrog Durin's Bane die je nog wel kent van het einde van het eerste deel van de LotR trilogie. Ook kun je opdrachten van Galadriel verwachten, die je zal bedanken met zeer speciale items. En aangezien dwergen dol zijn op goud en edelstenen, zal er heel veel te looten zijn in Moria.
Daarnaast introduceert Turbine twee nieuwe klassen: de Rune-Keeper en de Warden, en kun je upgraden naar level zestig.
Wat de nieuwe klassen allemaal in petto hebben wilde men nog niet kwijt, maar dat ze behoorlijk anders spelen dan de bestaande klassen staat vast.





uit m'n stoel kwam om een sprongetje van blijdschap te maken.

SUPERSIMPEL

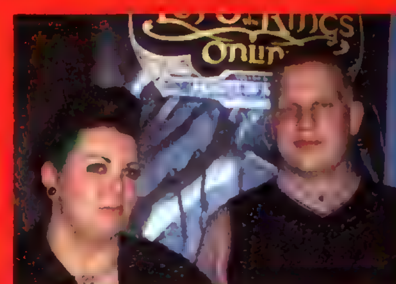
Jumpgate Evolution is letterlijk een geëvolueerde versie van voorganger Jumpgate. Die game stierf echter al snel een stille dood.
NetDevil probeert het nu opnieuw en gelijk hebben ze. Er moet echt wel ruimte zijn voor een sciencefiction space MMO naast al die fantasy titels.
Bij een space MMO denk je al snel aan EVE Online maar die game is zo belachelijk hardcore (wel erg goed overigens), dat je een jaar bezig bent voordat je een beetje een goed ruimteschip hebt. Is EVE Online de Geoff Crammond's Grand Prix onder de space MMO's, dan is Jumpgate Evolution een mix tussen PGR en Forza 2. Veel toegankelijker, meer actie en toch heel veel spelmogelijkheden.
Zo is de game supersimpel om in te stappen. Binnen vijf minuten ben je al bezig met je eerste dogfights. De eerste uren van de game heb je ook helemaal niet het gevoel dat je met een MMO bezig bent; het had ook een nieuwe Freelancer game kunnen zijn... ware het niet dat je na een tijdje verschillende schepen kunt maken. Het ene schip gebruik je om te mijnen, een andere om mee te vechten en weer een andere om razendsnel van sterrenstelsel te wisselen.

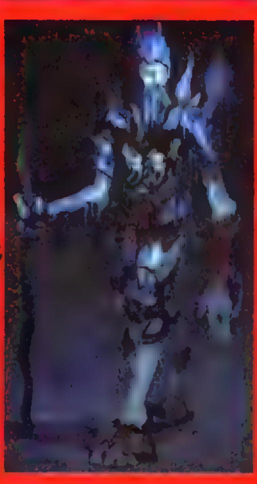
PIMP MY UFO

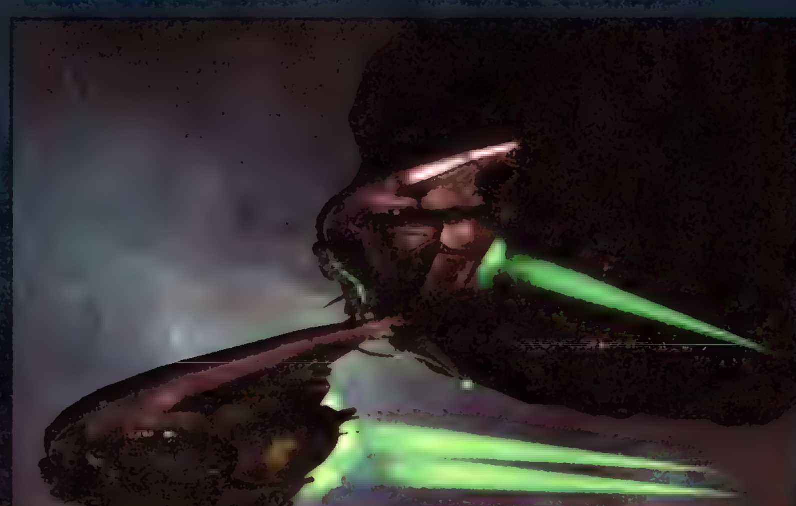
Jumpgate Evolution kent PvE en PvP gameplay, waarbij je in het laatste geval met anderen kunt samenwerken en mee kunt doen aan grootschalige spacebattles. Zelf ben ik meer een PvE speler maar de mix, waarbij je bijvoorbeeld bepaalde kristallen voor een andere speler mijnt, spreekt me erg aan. Het spel oogt bovendien erg fraai en is een stuk minder leeg en kaal dan andere spacesims.
De missiestructuur verloopt volgens hoofd- en zijmissies, waarbij het spel random missies aanbiedt afhankelijk van je speelstijl en de status van jou als speler. Heul je bijvoorbeeld veel met spacepirates dan zullen handelaren je minder snel vertrouwen.
Naarmate je meer missies succesvol voltooit en credits bij elkaar knalt, kun je je ruimteschip gaan pimpen en voorzien van krachtigere motoren en betere wapens. Of je koopt een heel nieuw schip. Tegelijkertijd stijg je ook in level, en verder kent de game, net als iedere andere MMORPG, een uitgebreid economisch model.
Jumpgate Evolution ademt, in tegenstelling tot Freelancer, wel die enorme vrijheid die een dergelijke game zou moeten hebben, en dat gaf me een heerlijk gevoel.

PU LEZER WINT TRIP NAAR CONNECT

Mark Molema won twee maanden geleden onze Turning Point prijsvraag, en kreeg daarom samen met zijn vriendin Henja een geheel verzorgde trip naar Codemasters Connect aangeboden.
Waar ik na één dag weer naar huis gevlogen werd, bleven Mark & Henja overnachten in een luxe hotel, kregen ze toegang tot een hip feest en konden ze zich ook de rest van het weekend tegoed doen aan de online games van Codemasters.
De grap was dat Mark eigenlijk helemaal niet van MMO's houdt: "Ik heb eigenlijk niets met dit genre", bekende hij. Toch was hij aangenaam verrast door Lord of the Rings Online. "Die game is best leuk en ga ik zeker bij thuiskomst nog wel even verder spelen". Die 45 dagen trial versie van de game zat dus niet voor niets in zijn Codemasters goodie pakket.
En als men tijdens het event ook nog een Jimmy "Bully" Hopkins lookalike contest had gehouden, was onze Mark vermoedelijk nóg een keer in de prijzen gevallen.







UEFA EURO 2008

Nog een dikke maand en dan is het zover; het moment waar alle voetbalfans al twee jaar naar uitkijken: het EK 2008! Maarten kon echter niet wachten en is alvast begonnen...

Hoewel Euro 2008 de derde EA titel in dit voetbalseizoen is, is het niet eerlijk om het uitmelkerij te noemen. FIFA 08 is onontkoombaar, FIFA Street 3 een ander genre en om het jaar komt er nu eenmaal een UEFA Champions League of een EK of WK variant uit. Dit jaar is dus de EK aan de beurt.

PUNTEN VOOR HET VADERLAND

Euro 2008 lijkt in veel opzichten op FIFA 08, maar dan in een EK jasje. En gezegd moet worden; het gevoel van dat machtige evenement zit er vanaf het begin goed in.
Het leuke van dit spel is dat je als speler je eigen land vertegenwoordigt in Battle of the Nations. Per wedstrijd behaal je een aantal punten. Speel je met Nederland tegen Frankrijk en win je, dan loopt dit aantal behoorlijk op, maar win je van Roemenië, dan is het beduidend minder.

GEEN VADERLAND

Om voor Nederland punten te halen, hoef je overigens niet per se de hele tijd met Nederland te spelen. Je kunt, als Nederlandse gamer, ook met bijvoorbeeld Zweden of Portugal spelen. Dat zou ook een logische keuze zijn, want wie wil er nu met Hans de Noteboom spelen? Huh? Noteboom?
Inderdaad, het is weer zover. Nederland zit wel in de game, maar bestaat slechts uit fictieve namen. Het is een licentiezaak. Wat de oorzaak precies is, hoef ik niet eens te weten, maar het is te belachelijk voor woorden. Je wilt die game namelijk spelen omdat je met Nederland verder wil komen dan onze jongens op het echte EK (in de eerste ronde vliegen ze er namelijk uit). Maar ja, je speelt met gasten die er qua naam én uiterlijk in de verste verte niet op lijken! Wil je het dan nog wel?

MAARTEN IS BIJNA OVERAL DOWN MEE



HALEN ALS

- Je ook zo'n zin in het EK hebt
- Je 'Nederland' wilt zien winnen...
- Je geilt op high-res rennende en zwetende mannen



> **"HET IS MEER DAN JAMMER DAT HET ECHTE NEDERLANDS ELFTAL SCHITTERT DOOR AFWEZIGHEID."**

SFEERVERHOGENDE TRUCJES

Bij een game als Euro 2008 draait alles natuurlijk om de sfeer die het uitstraalt en de vibe die je voelt. EA heeft een aantal trucjes bedacht om je het echte EK-gevoel te geven.

- **Doelpunten vieren.** Je kunt na een goal met je speler rondrennen en zelf bedenken hoe je het viert.
- **Trainer doet mee.** Na een gemiste kans zie je de coach druk gebaren.
- **Anekdotes.** Tijdens wedstrijden van Nederland hebben de commentatoren het over het EK in 1988.
- **Volksliederen.** Je begint met het volkslied, de vlaggetjes wapperen en de wc-rollen vliegen door de lucht.
- **Scorebord.** Het scorebord komt af en toe in de rechterbovenhoek in beeld. Leuk, maar het zit soms wel voor het speelveld.



VETTE FOOTIE

Afgezien van het feit dat Nederland er dus niet echt inzit (daar trek ik een punt voor af) is deze footie verdraaid goed. Het gevoel van opbouw, de wedstrijden, de sfeer in het stadion, de graphics, het moeten werken voor een goede pass: het klopt gewoon. Het is een heerlijk en realistisch voetbalspel, waarbij je echt het gevoel hebt een wedstrijd te spelen, en je continu op het puntje van je stoel zit.
Hoewel mijn voorkeur voorheen ging naar het snellere, meer arcade Pro Evolution Soccer, moet ik toegeven dat Euro 2008 (en FIFA 08) momenteel gewoon beter in elkaar steken en completer zijn. Maar jongens, wat is het jammer van die licenties.

UEFA EURO 08



CONCLUSIE

Het is meer dan jammer dat het echte Nederlands elftal schittert door afwezigheid, maar verder is UEFA Euro 2008 een fantastische en sfeervolle footie. Mensen die het ontbreken van de juiste namen niets kan schelen, kunnen een vol punt bij de eindscore optellen.



MAARTEN

SCORE **78**

Als er tussen 7 en 29 juni even geen wedstrijd gespeeld wordt, speel ik Euro 08

UEFA EURO 2008
ELECTRONIC ARTS
XBOX 360 / PS3 / PC / PS2 / PSP
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+

ASSASSIN'S CREED

Ubisoft is een van de weinige ontwikkelaars die zijn grote spellenseries nog altijd naar de PC brengt, al is het vaak met enige vertraging. Zo ook Jan's schatje Assassin's Creed, of is de liefde inmiddels wat bekoeld?

POWER UNLIMITED GOLD

JAN Z'N SCHATJE IS NOG STEEDS DIK

"Wanneer komt Assassin's Creed naar de PC?" was de meest gestelde vraag aan het Ubisoft standpersoneel op de Leipzig Game Convention vorig jaar. Duitsland is namelijk een echt PC-game land; consoles komen sterk op maar men speelt nog steeds trouw de meeste games met muis en toetsenbord. Toen de PC versie aanvankelijk voor 'onbepaalde tijd' werd uitgesteld, ontstond er bij onze Oosterburen dan ook bijna een volksopstand. Inmiddels is de game dan toch gearriveerd en kunnen trouwe volgelingen van het Windows platform aan de slag met meester-moordenaar Altair.



SYSTEEMCRISIS?

Dat het PC platform in zwaar weer zit, is geen geheim. Epic Games, traditioneel een PC ontwikkelaar bij uitstek, focust zich tegenwoordig hoofdzakelijk op games voor spelcomputers en ook andere ontwikkelaars laten soortgelijke geluiden horen.
En dan is er nog een ander probleem. Neem deze versie van AC; het ziet er prachtig uit, zowel onder



DirectX 9 als DirectX 10, maar je hebt wel weer een monsterbak nodig om alles een beetje soepel te laten draaien. De oorspronkelijk aanbevolen systeemeisen zorgden zelfs voor grote verontwaardiging op internet; de game zou zwaarder zijn dan Crysis! De systeemeisen zijn inmiddels wat gedowntuned, maar dat je aan een 'redelijk snelle machine' niet genoeg hebt, mag duidelijk zijn. Beschik je echter over een bakbeest met de laatste techniek aan boord dan krijg je ook de mooiste AC ooit!

EEN TOEFJE SLIMMER

AC op PC bestuurt het best... met een Xbox 360 controller. En daar hou ik toch een beetje een dubbel gevoel aan over. Met muis en toetsenbord dirigeer je Altair ook goed over de daken en kantelen van Jeruzalem, maar met de Xbox 360 controller voor Windows gaat 't net even lekkerder. AC is nu eenmaal een echte consolegame en dat voel je.
Prijzenswaardig zijn dan weer wel de aanpassingen aan de A.I. (guards zijn een toefje slimmer en je kunt je niet meer ophouden vlakbij een lijk) en de toevoegingen van vier nieuwe investigations: Archer assassination, Rooftop race challenge, Merchant stand destruction challenge en Escort challenge.





"FEIT BLIJFT DAT JE DEZE MIJLPAAL, MITS JE PC HET AANKAN EN JE DE CONSOLEVERSIE NOG NIET GESPEELD HEBT, ECHT MOET GAAN SPELEN."

MIJLPAAL

Het vernietigen van marktstalletjes in Merchant stand destruction challenge vind ik persoonlijk nogal vergezocht. Archers ongezien uitschakelen en zo snel mogelijk van A naar B over de daken rennen (rooftop challenge) zijn echter leuke extraatjes die ik met een grijns heb uitgevoerd, maar het is natuurlijk geen extra content van het niveau Gears of War op PC.
Feit blijft dat je deze mijlpaal, mits je PC het aankan en je de consoleversie nog niet gespeeld hebt, echt moet gaan spelen... ondanks de zure opmerkingen die ook nu ongetwijfeld opnieuw zullen komen. Assassin's Creed is en blijft een hele bijzondere game!



DRAAIT JOUW PC AC?

Wil je weten of jouw PC Assassin's Creed aankan? Surf dan naar www.yougamers.com/gameometer/10247/ en druk op de START knop. De website analyseert jouw systeem en geeft je een hard maar eerlijk oordeel. Succes!

HALEN ALS

- Je nog steeds een echte PC gamer bent.
- Je graag Dan Brown leest.
- Je wilt voelen hoe het is om in de 12e eeuw in het Heilige Land rond te lopen.

CONCLUSIE

Assassin's Creed is en blijft een meesterwerk maar vooral vanwege de systeemeisen heeft de consoleversie mijn voorkeur. Toch heb ik me opnieuw vergaapt aan de opzuigende, overrompelende werking van deze game.

JAN

SCORE **90**

De vier nieuwe investigations zijn leuke toevoegingen die de complete ervaring echter niet noemenswaardig verlengen, dus die blijft zo'n 15 à 25 uur. Of je moet als een malloot overal doorheen sprinten, je niet willen vergapen aan de mooie steden en de omgevingen, er niet van houden om de hoge gebouwen te beklimmen, geen drang hebben om vlaggetjes te verzamelen en alle Tempeliers een kopje kleiner te maken. Maar misschien moet je deze game dan überhaupt maar niet gaan spelen.

ASSASSIN'S CREED
PC
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

18+

SEGA SUPERSTARS TENNIS

Hoewel de Olympische Spelen nog niet eens zijn begonnen, zijn ze voor SEGA al geslaagd. Het spel Mario & Sonic op de Olympische Spelen verkoopt namelijk als een tierelier. Maarten betwijfelt echter of eenzelfde toekomst is weggelegd voor SEGA Superstars Tennis.

We kennen Virtua Tennis, we kennen Super Mario Tennis. Laat SEGA die twee mixen en je krijgt een tennisspelletje met de overbekende SEGA poppetjes. Het lijkt een gouden combinatie. Let wel, lijkt...

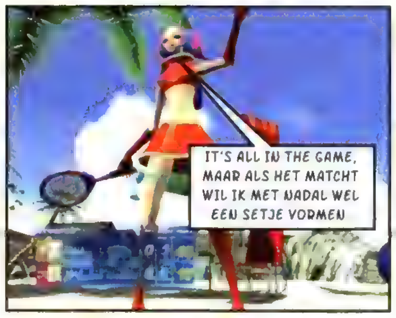
SEGA POPPETJES

Je kent ze wel, Dr. Eggman, Nights, die apen uit Monkey Ball en Sonic zelf natuurlijk. Ze zijn allemaal van de partij in SEGA Superstars Tennis. Het spel is opgedeeld in een aantal uitdagingen waaronder toernooien die op tien verschillende banen plaatsvinden, geïnspireerd op SEGA-games. Zo heb je een streetcourt, een Sonic the Hedgehog baan en een Samba de Amigo baan. Laatstgenoemde wordt muzikaal omlijst door het hysterische 'Summer Jam' van Craig David. Die baan gebruik je dus niet.



SIMPEL

Het tennis voelt op de Wii niet verkeerd aan. Je bent in staat ballen van topspin te voorzien, je tegenstander op dropshots te trakteren, lobjes te maken of met slices te strooien. Als je tegen de computer speelt, kom je er al snel achter dat de uitdagingen vrij eenvoudig zijn. Speel je tegen



een menselijke tegenstander, dan duren de rally's veel te lang. Het is saai omdat het simpel is om de bal te retourneren.
Daar brengt alleen de Superstar State verandering in. Het is een metertje dat onder je volloopt naarmate je goed speelt. Gebruik je 'm, dan ben je praktisch aan het cheaten. Middels onnatuurlijke krachten maak je bijvoorbeeld een gigantische carambole waardoor de tegenstander de bal onmogelijk kan retourneren. Elke speler heeft z'n eigen power-up, maar het komt er gewoon op neer dat als je 'm inzet, je een punt scoort. Ik hou er niet van, want ik vind dat je altijd een kans moet hebben.

PLANET SUPERSTARS

Planet Superstars is onderverdeeld in de bekende SEGA-games: Jet Set Radio, Sonic the Hedgehog, Super Monkey Ball et cetera. Speel je zo'n zone uit, dan unlock je er een minigame van. Leuk, maar daarbij gaat het meer om het gevoel, dan om de game zelf en dat is jammer.

CONCLUSIE

Je moet wel een enorme SEGA fanaat zijn, en per se met de bekende personages willen tennissen om hier fun aan te beleven. De game op zich is echt niet goed genoeg.

MAARTEN

SCORE 64

Na een avondje zwiepen en zwaaien verlangde ik naar good old Virtua Tennis. Da's betere koek.

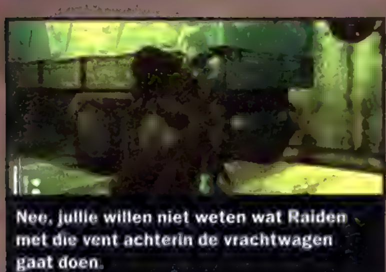
SEGA SUPERSTARS TENNIS
XBOX 360 / Wii / PS3 / PS2 / DS
SUMO DIGITAL / SEGA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

PSP

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +

Net voordat Jeroen naar Japan vertrok voor MGS 4 kwam Portable Ops + binnen, die ging natuurlijk mee voor in het vliegtuig.

Op weg naar Japan had ik alle tijd om Portable Ops + te checken en kwam er uiteindelijk achter dat het niets is. Helemaal niets.
Kijk, Metal Gear Solid Portable Ops vond ik heerlijk, het avontuur dat je daarin beleefde voelde bijna aan als een volwaardige Metal Gear. Voeg daarbij het Pokémon aspect van het verzamelen van personages en je hebt een heerlijke game, die je in je eigen tempo en naar eigen inzicht kon spelen.



Nee, jullie willen niet weten wat Raiden met die vent achterin de vrachtwagen gaat doen.

Dan verwacht je van deze plus versie natuurlijk iets soortgelijks, inclusief een iets uitgebreidere en beter geoliede singleplayer optie. Je krijgt echter een game die feitelijk alleen geschikt is voor multiplayer.

SLAAAAAAAP

Je kúnt wel een singleplayer mode spelen, de infinite mission genaamd, maar dat is in feite niets meer dan een aaneenschakeling van missies. En dat, jongens en meisjes, is zo tergend saai dat ik gewoon in slaap ben gevallen tijdens het gamen. Echt, ik overdrijf niet.
Dus als je een lange vliegreis moet maken, neem dan gewoon PO+ mee want je zult pas weer wakker worden wanneer het vliegtuig geland is. Sterker nog, vermoedelijk is de bagage al uit het vliegtuig gehaald en komen de schoonmakers je wakker schudden.

NIET MEER DOEN

Wat zou Konami met deze game voor ogen hebben gehad? Misschien wilden ze een statement maken richting iedereen die loopt te zeuren over de lengte van de tussenfilmpjes van Kojima. Zo van: 'jullie willen een MGS game zonder het oeverloze gelul? Nou, pak aan'. Als dat zo is, hebben ze hun punt gemaakt. MGS heeft een verhaal nodig waaraan de missies worden opgehangen. MGS heeft tussenfilmpjes nodig waar de actie van afspat en ze hebben conversaties nodig. Een MGS zonder al die dingen is saai, eentonig en gewoonweg niet leuk meer. Want hoe boeiend is het om van punt A naar punt B te lopen? Om vervolgens getrakteerd te worden op een nieuwe omgeving en daar hetzelfde te doen? En dat uren achter elkaar, terwijl je zo nu en dan wat manschappen achterin een vrachtwagen mietert.



Juist, dat is saai en stom. Dus Konami willen jullie dit soort meuk niet meer uitgeven, alsjeblieft?

CONCLUSIE

Saaie Shit met een hoofdletter S

JEROEN

SCORE 40

Als je na een uur nog niet in slaap bent gevallen, doe je er goed aan om het maar gewoon weg te leggen.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +
PSP
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
SPELERS 1 - 6
OUT NOW
16+

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS

Steven speelt graag op z'n PSP en dan 't liefst games met 2D gameplay als basis. Maar hoe pakt 't uit als een geslaagd 3D PSP avontuur wordt gepoort naar de PlayStation 2?

Op de PSP ziet Ratchet and Clank er leuk uit, en het is zonder meer indrukwekkend te noemen hoeveel van de gameplay kenmerkend voor de serie in Size Matters is ondergebracht.
Helaas overleven de voor de PSP ontwikkelde graphics de overstap naar een groot scherm niet en ziet het er op de PS2 allemaal belabberd uit. De kleuren in de PS2 versie van Size Matters zijn veelal mat, alle vijanden blokkerig en de omgeving kent meer beperkingen dan andere delen binnen de serie.



ONDER DE MAAT

Ook de besturing schiet op bepaalde momenten te kort, met name als je tijdens het gebruiken van een wapen probeert te strafen met behulp van de D-pad.
Op de PSP zijn de visuele problemen niet aanwezig dankzij het formaat van het scherm, en kennelijk ben je als gamer toch aanzienlijk meer vergevingsgezind als je gameplay bekend uit console games op een handheld ervaart. Maar gezien de kwaliteit van de voorgaande avonturen van Ratchet en Clank op de PS2, en al helemaal gezien de kwaliteit van de nieuwste belevingen van dit komische duo op de PS3, is deze port van Size Matters onder de maat.



AFWERKING

Uiteraard is de basis van Size Matters dik in orde. De verschillende wapens, die sterker worden door ze actief te gebruiken, zijn even vermakelijk in het gebruik als altijd. Het verhaal, zij het simpeler dan in de andere delen, is leuk en kent tal van komische intermezzo's.
De ietwat matige afwerking van deze port gooit echter wel soms roet in het eten, door slechte edits van filmpjes en ontbrekende sound files. Ook op het gebied van gameplay zijn er soms bugs aanwezig, en kun je door onhandig camerawerk of onnatuurlijk sterke vijanden onterecht aan je einde komen.

CONCLUSIE

Trouwe PSP-loze aanhangers van Ratchet and Clank zullen misschien bereid zijn zich een weg te banen door de martelmomenten van de PS2 versie van Size Matters, in een poging tot de basis te komen, waar zoals gezegd niets mis mee is. De rest kan ik elk ander willekeurig Ratchet and Clank deel aanraden, alvorens je handen te branden aan deze matige port.


STEVEN

SCORE 59

De simpele mutliplayer, die dankzij een split-screen mode ruimte biedt aan twee spelers, heeft weinig omhanden en zal je niet lang bezig houden. De story mode daarentegen en het verschaffen en upgraden van alle wapens, biedt vele uren gameplay.

RATCHET AND CLANK: SIZE MATTERS
PSP
INSOMNIAC
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
7+

Wii

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

Zombies zijn volgens Maarten met maar één reden bedacht: om kapot te knallen! Dat doet hij dan ook naar hartenlust in The House of the Dead 2 & 3 Return.

Hoewel de House of the Dead games op verschillende platformen zijn uitgekomen, ligt de oorsprong van de serie in de speelhal. Het is een klassieker die zeker de oudere PU lezers wel eens in een arcade zullen zijn tegengekomen.
De opzet is net zo simpel als vermakelijk: bijna alles moet kapot geknald worden. Over lopen hoef je je geen zorgen te maken: dat gebeurt automatisch, dus je kunt al je aandacht houden bij het richten en de trekker overhalen.
Binnen een tijdsbestek van drie minuten ben je meer dan tien verschillende soorten zombies tegengekomen, maar uiteindelijk is het gewoon koppen eraf schieten, waarbij de ketchup rijkelijk vloeit.



OERSLECHT

The House of the Dead 2 & 3 Return is, zoals de naam al doet vermoeden, een remake van de in 1998 en 2002 uitgekomen games. Natuurlijk hebben we dan te maken met gedateerde graphics, een oerslecht verhaal met tergende dialogen, maar de kern van het spel blijft in tact: knallen, herladen en verder schieten tot je bij de volgende boss battle bent.
De techniek en de mogelijkheden van de Wii passen perfect bij de lightgungame serie. En daarom is het extra leuk dergelijke games te herspelen op de Wii.
Met de Wii remote of de zapper heb je echt het gevoel dat je een (shot)gun in je handen hebt. De B knop die als trekker dient en het herladen (de gun even naar beneden schudden) zijn daar voor het grootste deel verantwoordelijk voor.



CULT

The House of the Dead is echte cult. Pure arcade actie waarvan je ooit geproefd moet hebben. En voor veertig euro is het geen slechte deal om eindeloos zombies vol lood te pompen.
Ik wed dat er PU lezers zijn die meer muntjes in de arcadehal aan deze titel gespendeerd hebben.

CONCLUSIE

Deze twee remakes op een disk voor 40 euro is een mooie gelegenheid om oude tijden te doen herleven. Of wacht nóg effe en vis 'm later een keer uit de budgetbak.


MAARTEN

SCORE 65

In een paar uur kun je klaar zijn met beide games, maar dit is typisch een game om af en toe weer op te pakken. Gewoon omdat het fun is, vooral met z'n tweeën.

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN
Wii
SEGA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
16+

GAMEN OP JE LAPTOP

Jan heeft zich in de PU al eens gebogen over de mogelijkheden om op een laptop te gamen. Maar zoals we weten wordt er op het gebied van PC hardware in recordtijd grote vooruitgang geboekt. Dat roept de vraag op wat er momenteel mogelijk is op het gebied van draagbaar PC vermaak.

Dat er een markt is voor mobiel gamen (nee, ik heb het absoluut niet over games voor mobiele telefoons) is door de jaren heen wel bewezen door het succes van de Game Boy, DS en PSP. Maar ook op PC gebied is er vraag naar handzame hardware. Kijk maar naar de opkomst van mini laptopjes en het succes van de Asus EEE PC.
Een gamer stelt echter eisen aan zijn hardware waar de meeste laptops niet aan kunnen voldoen, zeker niet de modellen met een bescheiden formaat en gewicht.


De Asus EEE PC.

Een diehard LAN-Party bezoeker zal hier waarschijnlijk niet wakker van liggen. Als je fanatiek genoeg bent om je een tijd lang op te sluiten met andere gamers, dan mag ik hopen dat je ook fanatiek genoeg bent om je gamebak mee te slepen. En tegenwoordig zijn er hele interessante shuttle PC's op de markt, die wat betreft prestaties niets tekortschieten.



De MSI GX600: een verademing om op te gamen, aldus Steven.

UURTJES DODEN

Evengoed vind ik persoonlijk de ontwikkeling die laptops de laatste jaren hebben gemaakt interessant. Niet alleen zijn er tegenwoordig vele draagbare krachtpatsers beschikbaar, de prijs van gaming laptops is ook aan het bijtrekken. De vraag is natuurlijk wel hoe vaak je gebruik maakt van een laptop om stevig op te gamen, en hoeveel je hier voor over hebt. Ik ben zelf regelmatig een paar dagen op stap en heb meestal wel een paar uurtjes te doden tussen afspraken door. Begrijp me niet verkeerd, als ik in hartje Tokyo zit dan vertoef ik geen enkele minuut op mijn hotelkamer als het niet nodig is, maar er zijn evengoed altijd momenten op perstripjes dat ik wat tijd achter mijn laptop zit te doden. Ik vind het dan relaxt als ik een laptop heb die in staat is MMO's op maximale settings te draaien, evenals een paar leuke shooters.

> "JE MOET ER FLINK VOOR IN DE BUIDEL TASTEN, MAAR HET IS ZEKER LEUK SPEELGOED."


STEVEN

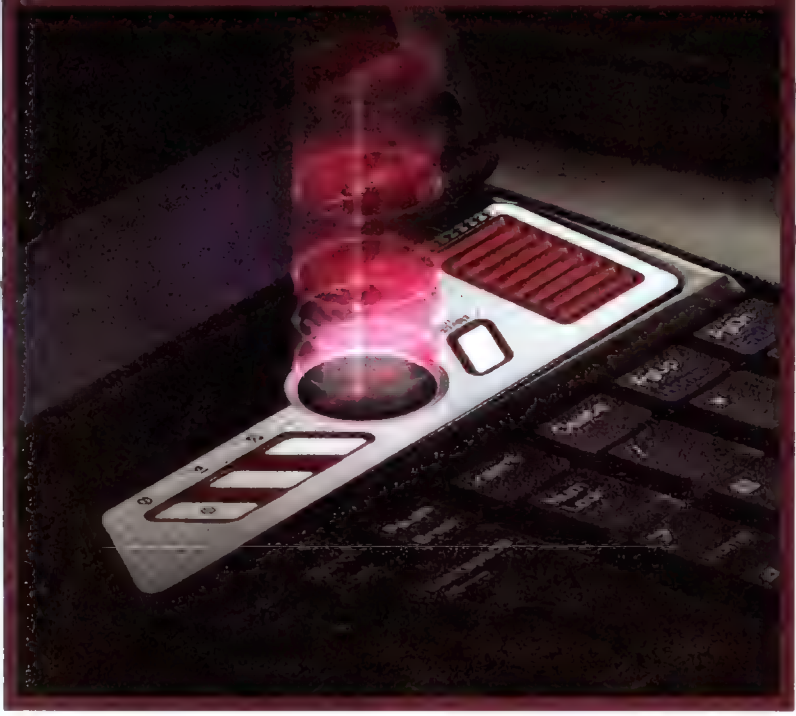

Ook Toshiba heeft zich onlangs met de Satellite P105-S921 op de markt van de gaming laptops begeven.

SMAK GELD

Nu is het natuurlijk een luxe om te reizen met een laptop die in staat is nieuwe PC games vlekkeloos te draaien. Maar ondanks dat de prijzen interessanter zijn geworden, praten we nog steeds over een smak geld voor hardware die je niet gedurende de hele week gebruikt. Een serieuze PC gamer heeft thuis immers een leuke desktop PC staan.
Ook zit je met een laptop redelijk vast aan de componenten waar de fabrikant deze mee heeft gezegend. Upgraden zit er nagenoeg niet in. Met het tempo waar deze techniek zich mee ontwikkelt, heeft een laptop gericht op specifieke high-end applicaties, zoals gamen, een beperkte houdbaarheid.
Maar dat moderne gaming laptops volwassen zijn geworden is een feit. Je moet er flink voor in de buidel tasten, maar het is zeker leuk speelgoed. ✪

MSI GX600

Ik heb de afgelopen tijd met een Sony VAIO laptop rondgezeuld, voorzien van een Ati X600 kaart en 512MB intern geheugen. Ondanks dat de kaart prima in staat is om World of WarCraft te draaien, is het delen van het geheugen tussen de kaart en het interne geheugen er verantwoordelijk voor dat de hele zooi in drukbevolkte gebieden onspeelbaar wordt (MMO's slurpen intern geheugen).
Het was dan ook een verademing om de GX600 te mogen testen van MSI. Met een Intel Core 2 Duo processor, 2GB intern geheugen, en een 8600GT heb ik al mijn huidige PC games zonder problemen kunnen spelen.
Het 15.4 inch scherm kent een maximale resolutie van 1280x800, waarmee ik alle games op maximale settings heb getest. Zelfs de nieuwste shooters, zoals Unreal III, vertoonden geen enkele hapering.
Met een druk op de knop schakel je de Turbo Drive techniek in, die de processor twintig procent sneller doet draaien (zie screen). Voorzien van een DVD brander, USB, Firewire, 5.1 en HDMI aansluitingen, is het makkelijk om te vallen voor de charme van dit glimmende speeltje.
Op de vraag of ik genoeg op een laptop zou gamen om de prijs te verantwoorden, heb ik mijzelf nog geen antwoord gegeven. Maar ik ben inmiddels al wel een beetje verwend met het idee al mijn PC games mee op stap te kunnen nemen.




Deze Dell XPS M1730 werd in Personal Computer Magazine uitstekend beoordeeld, maar kost dan ook 2439 euro...

TELEFOONNIEUWS

APPLE TOCH IN GAMES?

Of de iPhone een echt gameplatform gaat worden valt nog te bezien. Toch zet Apple haar eerste voorzichtige stapjes in die richting.

Onlangs hield Apple topman Steve Jobs weer een van zijn vele speeches waarin hij de nodige nieuwe shit bekend maakte. Een van de meest opmerkelijke uitspraken was dat Apple een platform gaat bieden voor ontwikkelaars om games voor de iPhone en iPod Touch te ontwikkelen.
Een van de games die werd getoond was Super Monkey Ball. Je bestuurt je apenbal door de iPone/iPod Touch te kantelen. De iPhone/iPod Touch beschikt namelijk over motion sensing en dat werkt, zoals we op verschillende video's hebben kunnen zien, erg goed. Daarbij moeten we opmerken dat de 3D beelden ook nog eens uitstekend overkomen.



SPORE

Een andere game die aangekondigd werd, is Spore van EA. De precieze invulling van Spore voor de iPhone/iPod Touch is nog niet geheel duidelijk. We gokken op een game die een beetje het midden houdt tussen een DS en PC game. Je begint gewoon met een organisme om later te evolueren.
De game maakt ook gebruik van de motion sensing en van het touchscreen. Het ziet er allemaal zeer veelbelovend uit en grafisch een stuk beter dan wat de handhelds van tegenwoordig op het scherm toveren.



GEEN NIEUW PLATFORM

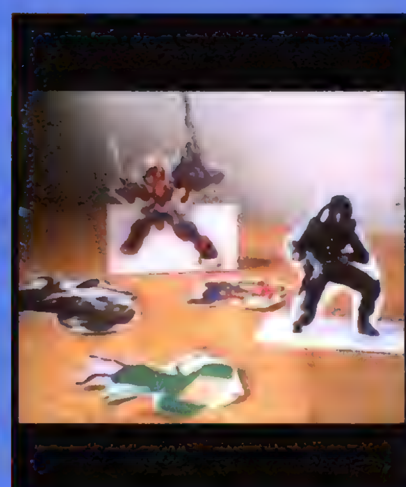
Bij Power Unlimited volgen we de ontwikkelingen op de voet. Daarbij moeten we wel aantekenen dat we de iPhone/iPhone Touch niet meteen zien als een nieuw platform; daarvoor is het nog te vroeg en zijn de stapjes van Apple nog ietwat te voorzichtig.
Mocht Apple zich daadwerkelijk gaan ontwikkelen richting gamesconsole boer dan kun je er donder op zeggen dat je er hier meer over leest.

MaffeMugShot

Hé is dat niet Yoshi op een motorfiets uit Mario Kart? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!



De winnaar van vorige maand is David Fens. Hij wint een vette goodie.



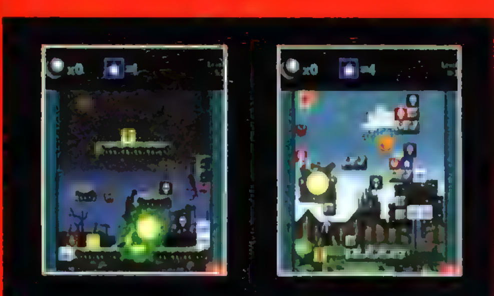
GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement. (spellen kunnen per toestel verschillen).

BOOM BLOX

EA MOBILE.EA.COM

Een puzzelspelletje zoals Boom Blox kom je niet vaak tegen. Doel is om zoveel mogelijk punten te scoren, en dat doe je door bommetjes op blokjes af te vuren. Bij iedere inslag valt een blokje omlaag, en als deze uit het scherm verdwijnt dan krijg je er punten voor. Dat klinkt gemakkelijk en dat is het aanvankelijk ook, tot het scherm wordt gevuld met afgrijselijke gevaren zoals doodshoofdjes over bewegende blokjes en zelfs warpholes.
De besturing is supersimpel en dat juist maakt het spel zo ontzettend verslavend. Hoe moeilijker de levels worden, hoe meer er van jouw grijze massa wordt verwacht. Je zult af en toe meerdere minuten naar je schermpje zitten kijken voor je iets van een oplossing ziet. Natuurlijk kun je het een paar keer proberen, maar er gaat niets boven zo'n level in één keer te halen.



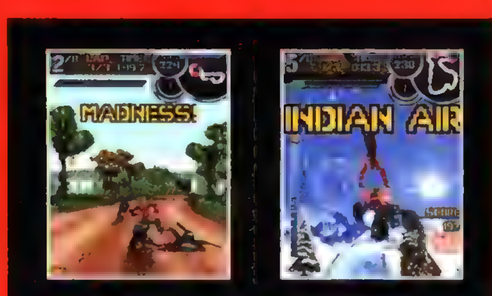
SCORE: 7

OFF ROAD DIRT MOTOCROSS

SMS JG<spatie>333104088 naar 4777

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Je hebt soms van die games die je niet neer kunt leggen, en dat is bij Motocross zonder meer het geval. Het spel is dan ook super simpel. Sturen doe je met je navigatietoets of met je numerieke toetsenbord.
De races hebben een vleugje Road Rash in zich. Je kunt namelijk wapens oppikken om tegenstanders van hun motorfiets te beuken. Daarnaast kun je een boost inzetten, met als gevaar dat je machine oververhit raakt, maar door goed gebruik te maken van gezondheidspakketten kun je de motor af laten koelen. Zodoende zou je in theorie de hele ronde kunnen boosten.
De moeilijkheidsgraad ligt laag maar de verschillende speelmodi en de mogelijkheden om je machine uit te bouwen of nieuwe machines te kopen, zorgen er voor dat je steeds weer terugkomt bij de game.



SCORE: 7



DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER

Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

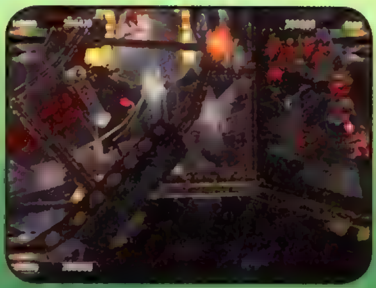
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

ROCKETMEN: AXIS OF EVIL

PS3 / LIVE ARCADE

Twin stick shooters zijn een ware rage als het gaat om downloadable games voor de PS3 en de Xbox 360. Rocketmen is ook zo'n twin stick shooter, ditmaal bestuur je echter niet een vaag ruimteschip of een ander ondefinieerbaar symbooltje, maar een ruimteman of liever gezegd, een Rocketman.
Rocketmen: Axis of Evil speelt ook niet echt als die andere twin stick shooters, maar meer als een sidescrolling adventure, waarbij je jouw Rocketmen laat knokken tegen kwaadaardige buitenaardse wezens.
De camera bepaalt de looprichting en dat kan af en toe een behoorlijk verkeerd perspectief opleveren waarbij objecten net buiten beeld komen te liggen en dus niet meer te gebruiken zijn.
Heb je echter een missie volbracht dan kun je de vaardigheden van jouw Rocketmen uitbreiden. Denk hierbij aan gezondheid en snelheid etc. Hetzelfde kun je doen voor de verschillende vuurwapens die je in je knuisten krijgt.
Rocketmen speelt lekker weg en als het voor een zacht prijsje te downloaden valt dan zullen we je het zeker niet ontraden.



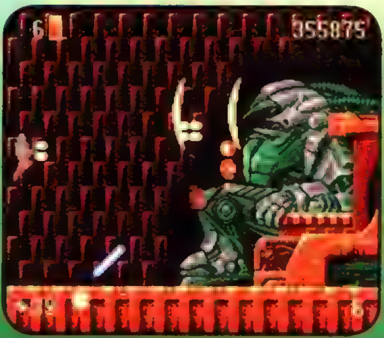


€ NNB SPELERS 1 - 2 SCORE ★★★☆☆

SUPER TURRICAN

Wii - VIRTUAL CONSOLE

Dat die lui van Factor 5 de kracht van een console optimaal weten te benutten, bewezen ze al met deze Super Turrican voor de SNES. Natuurlijk maken effecten als Mode 7, Parallax Scrolling, diepe basgeluiden en spraaksamples vandaag de dag geen indruk meer, maar de algemeen gepolijste en gedetailleerde uitwerking geeft je als speler nog steeds een verwend gevoel.
Je bent een zwaar bewapende ruimtemarinier die zich springend en schietend een weg moet banen door forse levels. Ander dan in het soortgelijke Probotector ligt de nadruk wat meer op de platformelementen, al draait het in Super Turrican uiteindelijk ook allemaal om het oppikken van power-ups en het aan gort knallen van buitenaards gespuis.
Het eerste level is nog eenvoudig, maar vanaf dan zullen alleen de doorzetters het trekken. Zij worden beloond met volop variatie, een paar prachtige eindbazen en een heerlijke soundtrack.





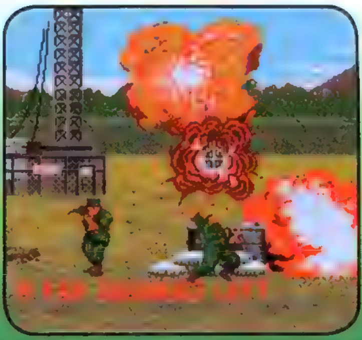
800 PUNTEN SPELERS 1 SCORE ★★★☆☆

OPERATION WOLF

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Het leek ons wel geinig en nostalgisch om weer eens zo'n ouderwetse Light Gun-game te spelen. We kozen voor de NES-versie van het militaire schietspel Operation Wolf, oorspronkelijk bedoeld voor de speelhal.
De Wii biedt geen mogelijkheid om met de oude of nieuwe zapper te knallen, dus moet je het vizier als een cursor met de richtingsknop over het scherm bewegen om soldaten, helikopter, tanks en andere vijanden onder vuur te nemen. Hier komt enige terughoudendheid en tactiek bij kijken, omdat je munitie beperkt is en je geen gijzelaars of brancardbroeders mag raken.
We speelden twee levels, en wisten toen al zeker dat we onze tijd aan het verdoen waren. De onduidelijke graphics waren in 1989 al kut, en het geluid ontbreekt zelfs grotendeels, zodat je tijdens het spelen slechts naar wat vage blieps en geruis mag luisteren.
Er is helemaal niets geinig of nostalgisch aan dit misbaksel.



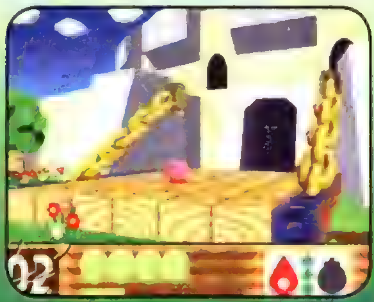


500 PUNTEN SPELERS 1 SCORE

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

Wii · VIRTUAL CONSOLE

Na het uitstekende Kirby's Adventure is nu ook Kirby 64 als download beschikbaar.
Laat je niet misleiden door de 3D-graphics, we hebben hier gewoon weer te maken met een tweedimensionale Kirby, waarin je dus een groot deel van de tijd van links naar rechts loopt om de hindernissen op je pad op te zuigen of op andere manieren te passeren. En natuurlijk kun je de krachten van je opgezogen vijanden weer overnemen om bijvoorbeeld in een drilboor te veranderen of vlammen te schieten.
Zoals het een Kirby spel betaamt, ziet alles er zoet en fruitig uit, en is het niet al te moeilijk. Dat laatste is meteen het grootste probleem, want zelfs voor een Kirby game is het gebrek aan uitdaging teleurstellend. Dit wordt gecompenseerd door veel variatie en subtiele schoonheid.





1000 PUNTEN SPELERS 1 SCORE

DARK MIST

PS3 · PSS

We blijven nog even in de shooters hangen, hoewel Dark Mist qua uiterlijk in de verste verte niet lijkt op de standaard shooter. Dit spel van Game Republic heeft namelijk veel meer weg van een RPG of liever gezegd een dungeon crawler. Anders gezegd: het is meer Zelda dan Contra.
Toch speelt de game als een shooter en niet als een RPG en dat is even wennen. Ook is de game redelijk kort, zo'n twaalf levels.
Maar dan opeens snap je het, dan zie je wat deze game van je verlangt. Het is namelijk een score-attack game. Je zet scores neer op de leaderboards en je zult zo snel mogelijk willen stijgen op die ranglijst. Heb je die drive eenmaal te pakken dan pas begrijp je wat de charme van Dark Mist is.
Maar er is meer. Zoals je al uit de titel kunt halen draait de game ook om mist. Wanneer jij als speler in die mist terechtkomt, zie je geen hand voor ogen meer. Het enige lichtpuntje dat je op dat moment nog hebt, zijn de kogels van je tegenstanders en aan de hand daarvan tracht je de positie van je tegenstanders te achterhalen.
Het is intens, explosief en bovenal verdomd leuk om te spelen.





€ NNB SPELERS 1 SCORE

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING René Kok (marketing manager) Csilla van Eijkelenburg, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
ALGEMEEN DIRECTEUR Wouter Hendrikse
FINANCIEEL DIRECTEUR Richard Mul
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
ACCOUNT MANAGERS Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

15% Erg veel lol hebben in "Fort Knox" met de multiplayer van GTA IV. De game wordt zo goed beschermd dat Rockstar zijn eigen medewerkers opsluit. En we lullen hier niet.

11% Braken op de aankondiging van 50 Cent Bulletproof 2.

9% Kijken in GT 5 Prologue welke auto we later gaan kopen als we rijk zijn...

10% Grapjes maken over Jan's wallen onder z'n ogen nu hij twee jengelende poepmachines in huis heeft.

7% Genieten van racegames als WipEout HD, Mario Kart, GT5 Prologue en GRID.

8% Jeroen letterlijk van zijn heuvel aflullen na z'n bezoek aan het Japanse klooster waar Metal Gear Solid 4 werd gespeeld. De man zit weer in zijn Kojima-periode, maar daar krijgen we hem wel weer uit.

12% De receptionistes van het HUB weg houden bij onze Wii-plate.

5% De koter in onszelf terugvinden bij Mario Kart. Hoewel velen denken dat we dag-in-dag-uit kinderachtig bezig zijn.

14% Prozac slikken en heel veel Far Cry en Drake's Fortune spelen om niet totaal depri te worden van het miezerige flutweer in ons land.

9% Afwachten of Jan weer een 99 uit de kast zou halen voor Assassin's Creed op de PC. Er zat immers iets meer content in de PC-versie?

TESTJE

EVEN EEN TESTJE OF JE DEZE PU GOED GELEZEN HEBT (WE GAAN ER VOOR HET GEMAK VANUIT DAT JE GEEN JAPANNER BENT EN 'M VAN VOOR NAAR ACHTEREN LEEST). BIJ WELK SPEL HOORT DEZE FOTO?



Antwoord: Bij Track and Field. Jurjen schreef dat hij het bier belangrijker vond dan de minigames in dat spel. Deze foto, ter plekke gemaakt, is het bewijs.

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Dat heb je niet vaak, dat in je in één maand vier echt hele, hele, hele grote games mag bekijken. Maar deze PU bevat previews van StarCraft II, GTA IV, Mario Kart Wii en Metal Gear Solid 4. En iets in ons zegt dat er van deze games best wel een paar exemplaren verkocht gaan worden.

★ Ongehoord dat Jurjen, een man die al onpasselijk wordt als ie het woord sport hóórt, vier pagina's vol heeft weten te krijgen over een stukje hardware waar je fit van wordt. En een erger scheldwoord dan 'fit' bestaat er niet voor Jurjen in de Nederlandse taal. Op 'sportief' na dan.



GTA IV REVIEW 'T EERST OP PU.NL!

Traditioneel krijgen we GTA games altijd pas enkele dagen voor de officiele release ter beschikking om te testen. Men is nu eenmaal verschrikkelijk bang bij Rockstar dat er vroegtijdig codes uitlekken.
Dat is ook de reden dat we in dit nummer nog geen review konden plaatsen, maar je kunt er op rekenen dat we dat de komende PU dubbel en dwars goedmaken.
Wil je echter al eerder weten hoe we hier bij de PU over de nieuwe GTA denken, surf dan op de releasedate (29 april a.s.) naar PU.nl, want daar kun je dan een uitgebreide review checken!



Morgen staat het in alle kranten maar ik weet het nu al: de Wildkakker slaat weer toe!



SPECIAL GUEST STAR

Wat vonden jullie van de bijschriften op pagina 47 (GTA IV)? Niets aan gemerkt zeker? Gewoon even flauw als altijd?
Toch waren ze niet van Ed, maar van Jos Bouman. Jos wie? zul je denken. Nou, misschien kennen sommigen van jullie hem wèl, want hij is al vele jaren hoofdredacteur van de gamebladen GMR en N-Gamer.
Nu wil het geval dat Jos een grote fan is van de bijschriften van Ed en omdat hij per 1 april als hoofdredacteur is gestopt, vroeg hij ons of wij een grote wens van hem in vervulling konden laten gaan, en hij voor één keer een PU-pagina mocht vullen met z'n eigen bijschriften.
Dat mocht van Ed, en onze eindbaas (die héél soms best aardig kan zijn) ruimde zelfs in Smorgasbord ruimte in voor nóg een plaatje. Gelukkig heeft Jos het favoriete thema van Ed (poep en pies) in ere gehouden!

CHICK VAN DE MAAND

ZELFS VERSTOKTE GAMERS ALS WIJ, GAAN LIEVER VOOR 'DE REAL THING' DAN VOOR DIGITAAL. VANDAAR DAT DE KEUZE VOOR DE CHICK VAN DE MAAND DEZE KEER UNANIEM VIEL OP SUSAN. DEZE IN STRAK JOGGINGPAK GEHULDE NINTENDO MEDEWERKSTER, ZORGDE ERVOOR DAT DE PU-LEZERS DIE MET Wii FIT AAN DE SLAG GINGEN, HET NIET ALLEEN WARM KREGEN VAN HUN OEFENINGEN.

TO DO LIST

- WE HEBBEN EEN G, WE HEBBEN EEN T, WE HEBBEN EEN A, WE HEBBEN EEN IV... EN DUS HEBBEN WE KOMENDE MAAND WAARSCHIJNLIJK EEN GROOT PROBLEEM OM AL DIE ANDERE GAMES TE GAAN SPELEN. ALS MEN AL IETS UITBRENGT, WANT DE ANGST VOOR GTA IV IS GEZIEN DE KARIGE RELEASELIJST ERG GROOT.
- KAARSJES OPSTEKEN OPDAT UBISOFT DE ONLINE BUGS UIT RAINBOW SIX VEGAS 2 HEEFT WETEN TE HALEN, WANT DIE MULTIPLAYER HEEFT ALLES IN ZICH OM EEN KLASSIEKER TE WORDEN.
- NOG EEN PAAR KAARSJES OPSTEKEN VOOR NINTENDO OPDAT SUPER SMASH BROS BRAWL NOG VOOR DE ZOMERVAKANTIE ONS LANDJE ZAL AANDOEN.
- GRID KOMT ERAAN EN J.J. KAN DUS WEER GAAN BEWIJZEN DAT JE OOK GOED KUNT RACEN ZONDER EEN RIJBEWIJS TE HEBBEN.
- VOORZICHTIG AL WAT RUIMTE IN DE AGENDA RESERVEREN VOOR UITGEBREIDE SPEELSESSIES AANKOMENDE WINTER. HET VIERDE KWARTAAL BELOOFT NAMELIJK WEER HEEL VET TE WORDEN MET GAMES ALS STARCRAFT 2, GEARS OF WAR 2, BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY, DE NIEUWE INDIANA JONES, MOTORSTORM PACIFICA, MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES, PROTOTYPE EN GA ZO MAAR DOOR.
- EN DUS ZIJN WE MET NOG MEER ZIN AAN DE VOORBEREIDING BEGONNEN VAN GAMELIFE, HET NIEUWE GAME-EVENT EIND NOVEMBER.

- X JEROEN, ER LIGT EEN PAKKETJE VOOR JE KLAAR... MET EEN ROCKSTAR STEMPEL EROP!!!
- X WIE O WIE ZOU ER MET RACE DRIVER GRID WILLEN SCHEUREN? J.J., DURF JIJ HET AAN?
- X JONGENS, KAN IEMAND DIE LEGOSTUKJES UIT HET TOILET VISSEN?
- X HEY STEVEN, HOE GAAT HET MET CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII, HEB JE 'M AL UIT?
- X WOUTER, NEEM ALSJEBLIEFT JE CREDIT CARD MEE NAAR LAS VEGAS, WANT AAN OER-HOLLANDSE RUILHANDEL DOEN ZE DAAR NIET, HOOR.
- X JAN, HOEZO HEB JE DE LENTE IN JE KOP?
- X MAARTEN, HAZE JE NAAR DE REDACTIE!.
- X STEVEN JE ZWEMBROEK, VERGEET JE ZWEMBROEK NIET!
- X JURJEN, WAT GA JE IN HEMELSNAAM DOEN MET AL DIE BAGGERGAMES?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 174 LIGT 23 MEI IN DE WINKELS

LATERTJE

Net op het moment dat de PU naar de drukker ging, viel de preview van Topspin 3 bij ons in de bus. Een titel die eigenlijk te mooi is om een maand links te laten liggen, dachten wij hier. De oplossing was snel gevonden: als je nu naar PU.nl surft, kun je daar de preview van Topspin 3 checken!



SCHIJTGAME VAN DE MAAND

"ALS JE EEN LANGE VLIEGREIS MOET MAKEN, NEEM DAN GEWOON METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS + MEE WANT JE ZULT PAS WEER WAKKER WORDEN WANNEER HET VLIEGTUIG GELAND IS. DEZE GAME IS HET PERFECTE MIDDEL TEGEN SLAPELOOSHEID"






FLAK
JA JURJEN, MET ED...ZEG, DAT BAARSVISSEN MET DE WII...
...IK BEN D'R NIET ZO KAPOT VAN.


The Elder Scrolls IV
OBLIVION
GAME OF THE YEAR EDITION
OBLIVION®
With the empire ready to crumble, the gates of Oblivion open and demons march upon the land. You must find the lost heir to the throne and unravel the sinister plot that threatens to destroy all of Tamriel.
KNIGHTS OF THE NINE™
A fallen King has been unchained from the darkness of Oblivion to seek vengeance upon the Gods who banished him. Only a champion pure of heart can vanquish the evil that has been released upon the land.
SHIVERING ISLES™
Enter the torn realm of Sheogorath – a world where Mania and Dementia reign. Do you have the strength to survive his trials, to tame a realm fraught with paranoia and despair, and wear the mantle of a God?
OUT NOW
16+
www.pegi.info
PLAYSTATION 3
BETHESDA GAME STUDIOS
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
The Elder Scrolls IV: Oblivion® - Game of the Year Edition © 2007 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Knights of the Nine, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, the Xbox logos, and the Xbox Live logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries. "PLAYSTATION 3" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All Rights Reserved.


AGE OF
CONAN®
HYBORIAN ADVENTURES
LIVE
SHAPE A UNIQUE CHARACTER AND FORGE YOUR DESTINY AS A ROGUE, MAGE, PRIEST OR SOLDIER. CREATE GUILDS, CRAFT, SOCIALIZE AND BUILD SPRAWLING CITIES
FIGHT
RIDE INTO BATTLE ON HORSES AND MAMMOTHS, OR WIELD MAGIC, STEEL AND BOWS WITH DEVASTATING EFFECT. CHARGE HYBORIA ALONE OR IN GROUPS, AND ESCALATE THE CONFLICT IN
EXPLORE
ROAM KING CONAN'S TREACHEROUS WORLD, AND EMBARK ON A BRUTAL JOURNEY IN THE FOOTSTEPS OF THE WORLD'S GREATEST FANTASY HERO. CROSS ALL OF HYBORIA, AND EXPERIENCE
PRE ORDER NOW AND GET AN EXCLUSIVE KILLER RHINO MOUNT
18+
www.pegi.info
HEADS WILL ROLL...
..MARCH 25TH 2008
Games for Windows
paradox
FUNCOM
eidos
AVAILABLE AT
bart smit
www.bartsmit.com
bol.com
Dixons
Don't miss it.
GAME MANIA
gamestore
e-plaza
MUSIC STORE